

SZKELETON ELKÉSZÍTÉSE

40 – ZETA

Konzulens:

KOVÁCS BOLDIZSÁR

Csapattagok

Alpek Dávid Zsolt
Csia Klaudia Kitty
Litavecz Marcell
Marton Judit

C31X0F
HA5YCV
IPHJNB
M0MYIM

alpek.david.zsolt@gmail.com
kitkat@sch.bme.hu
marcell.litavecz@gmail.com
judit.marton@edu.bme.hu

2022. 04. 02.

6. Szkeleton elkészítése

6.1 Fordítási és futtatási útmutató

6.1.1 Fájllista

Fájl neve	Méret	Keletkezés ideje	Tartalom
Agent.java	2 KB	2020.03.25 17:40	Az ágensek absztrakt főosztálya.
Aminoacid.java	1 KB	2020.03.25 17:40	Az aminosav anyagot lekezelő osztály.
Cloak.java	2 KB	2020.03.25 17:40	A köpeny eszközt lekezelő osztály.
Equipment.java	1 KB	2020.03.25 17:40	Az eszközök absztrakt főosztálya.
Field.java	4 KB	2020.03.25 17:40	A mezők absztrakt főosztálya, illetve a sima (üres) mező osztálya.
Game.java	1 KB	2020.03.25 17:40	A játék indításáért és leállításáért felelős osztály.
GCode.java	3 KB	2020.03.25 17:40	A genetikai kódot és az ágensgenerálást lekezelő osztály.
Gloves.java	2 KB	2020.03.25 17:40	A kesztyű eszközt lekezelő osztály.
Immunity.java	2 KB	2020.03.25 17:40	A sérthetetlenséget okozó ágens lekezelő osztály.
Inventory.java	8 KB	2020.03.25 17:40	A játékosnál lévő alap tárolót és a hozzá tartozó akciókat lekezelő osztály.
Lab.java	2 KB	2020.03.25 17:40	A labor típusú mezőt lekezelő osztály.
Logger.java	1 KB	2020.03.25 17:40	A teszteléshez szükséges logoló osztály.
Material.java	1 KB	2020.03.25 17:40	Az anyagok absztrakt főosztálya.
Nukleotid.java	1 KB	2020.03.25 17:40	A nukleotid anyagot lekezelő osztály.
Oblivion.java	1 KB	2020.03.25 17:40	A feledést okozó ágens lekezelő osztály.
Paralysis.java	1 KB	2020.03.25 17:40	A bénulást okozó ágens lekezelő osztály.

Program.java	14 KB	2020.03.25 17:40	A főosztály, ahonnan indul a program, itt találhatóak a szenáriók is.
Sack.java	1 KB	2020.03.25 17:40	A zsák eszközt lekezelő osztály.
Shelter.java	3 KB	2020.03.25 17:40	Az óvóhely típusú mezőt lekezelő osztály.
Storage.java	3 KB	2020.03.25 17:40	A raktár típusú mezőt lekezelő osztály.
Virologist.java	18 KB	2020.03.25 17:40	A játékos karakterét és a hozzá tartozó akciókat lekezelő osztály.
VitusDance.java	1 KB	2020.03.25 17:40	A vitustáncot okozó ágenst lekezelő osztály.

6.1.2 Fordítás

A becsomagolt forrásfájlokat töltsük le a saját gépünkre, majd csomagoljuk ki őket. Navigáljunk el a kicsomagolt mappába, majd olyan IDE-ben nyissuk meg a teljes mappát (ahol az összes fájl található), ahol már van előre feltelepítve Java 11. Fordítsuk a beépített fordító segítségével.

6.1.3 Futtatás

Ha már sikerült egyszer lefordítanunk, akkor ugyanabban a környezetben ugyanezt megtehetjük futásnál is a beépített futtató segítségével. Ez akár történhet gyorsbillentyű segítségével. (Ez van, hogy F5, F9, de van, hogy F10-es gomb segítségével is történhet.

6.2 Ütemterv

Határidő	Feladat	Pont	Felelős
febr. 28.	Követelmény, projekt, funkcionalitás - beadás	10	Csia
márc. 7.	Analízis modell kidolgozása I. - beadás	20	Alpek
márc. 16.	Analízis modell kidolgozása II. - beadás	30	Marton
márc. 21.	Szkeleton tervezése - beadás	20	Litavec
márc. 28.	Szkeleton elkészítése - beadás	20	Csia
ápr. 4.	Prototípus koncepciója – beadás Szkeleton bemutatás	20	
ápr. 11.	Részletes tervek - beadás	45	
ápr. 25.	Prototípus készítése, tesztelése	35	
máj. 2.	Grafikus változat tervei – beadás Prototípus - beadás és a forráskód, a tesztbemenetek és az elvárt kimenetek Herculesre való feltöltése	30	
máj. 16.	Grafikus változat készítése	40	
máj. 18.	Egységes dokumentáció - beadás és bemutatás Grafikus változat - beadás és a forráskód Herculesre való feltöltése, és teljes házi bemutatás	30	

6.3 Napló

Kezdet	Időtartam	Résztvevő(k)	Leírás
2022.03.25 17:00	1 óra	Alpek, Csia, Marton	<u>Feladat:</u> A következő feladat átbeszélése, részekre szedése. VM-ek elindítása, működésének letesztelése.
2022.03.25 18:00	óra	Alpek, Csia, Marton	<u>Feladat:</u> A szkeleton alapjainak közös megbeszélése, program osztályainak közös elkészítése.
2022.03.25 2:00	1 óra	Marton	<u>Feladat:</u> Feladatok kiosztása a csapattagok között. Közös leadási, összefésülési időpont megbeszélése.
2022.03.26 19:30	2 óra	Teljes csapat	<u>Feladat:</u> A feltöltött file-ok aszinkron átnézése.

2022.03.27. 13:00	3 óra	Teljes csapat	<u>Értekezlet:</u> Maradék teendő átbeszélése, megjegyzések hozzáfűzése az eddig feltöltött doksikhoz.
2022.03.27. 16:00	1 óra	Marton	<u>Feladat:</u> Feladatok kiosztása (szcenáriók írása) a csapattagok között.
2022.03.27. 20:00	7 óra	Alpek	<u>Feladat:</u> Agent, Cloak fele, Equipment, Gloves fele, Immunity, Oblivion, Paralysis, Sack, VitusDance file-ok megírása belső működéssel.
2022.03.27. 20:00	13 óra	Csia	<u>Feladat:</u> Aminoacid, Field, GCode, Lab, Material, Nukleotid, Shelter, Storage file-ok megírása belső működéssel, hozzájuk Javadoc kommentek megírása és releváns szcenáriók elkészítése.
2022.03.27. 20:00	11 óra	Litavecz	<u>Feladat:</u> Cloak és Gloves file-ok megírása belső működéssel, hozzájuk Javadoc kommentek megírása és releváns szcenáriók elkészítése.
2022.03.27. 20:00	14 óra	Marton	<u>Feladat:</u> Game, Inventory, Logger, Program, Virologist file-ok megírása belső működéssel, hozzájuk Javadoc kommentek megírása és releváns szcenáriók elkészítése.
2022.03.28. 05:30	30 perc	Csia	<u>Feladat:</u> Dokumentum összerakása, véglegesítése.

6.4 Százalékos teljesítés

Név	Százalék
Alpek	25%
Csia	25%
Litavecz	25%
Marton	25%