

PROTOTÍPUS BEADÁSA

40 – ZETA

Konzulens:
KOVÁCS BOLDIZSÁR

Csapattagok

Alpek Dávid Zsolt
Csia Klaudia Kitty
Litaveczi Marcell
Marton Judit
Ruskó Eszter

C31X0F
HA5YCV
IPHJNB
M0MYIM
H8IBRC

alpek.david.zsolt@gmail.com
kitkat@sch.bme.hu
marcell.litaveczi@gmail.com
judit.marton@edu.bme.hu
eszter@rusko.hu

2022. 04. 27.

10. Prototípus beadása

10.1 Fordítási és futtatási útmutató

10.1.1 Fájllista

Fájl neve	Méret	Keletkezés ideje	Tartalom
Agent.java	3 KB	2022.03.25 17:40	Az ágensek absztrakt főosztálya.
Aminoacid.java	1 KB	2022.03.25 17:40	Az aminosav anyagot lekezelő osztály.
Axe.java	2 KB	2022.04.24 12:00	A fejsze eszközt lekezelő osztály.
BearDance.java	3 KB	2022.04.24 12:00	A medvetáncot okozó ágenst lekezelő osztály.
Cloak.java	3 KB	2022.03.25 17:40	A köpeny eszközt lekezelő osztály.
Equipment.java	1 KB	2022.03.25 17:40	Az eszközök absztrakt főosztálya.
Field.java	4 KB	2022.03.25 17:40	A mezők absztrakt főosztálya, illetve a sima (üres) mező osztálya.
Game.java	19 KB	2022.03.25 17:40	A játék indításáért és leállításáért felelős osztály.
GCode.java	3 KB	2022.03.25 17:40	A genetikai kódot és az ágensgenerálást lekezelő osztály.
Gloves.java	3 KB	2022.03.25 17:40	A kesztyű eszközt lekezelő osztály.
Immunity.java	1 KB	2022.03.25 17:40	A sérthetetlenséget okozó ágenst lekezelő osztály.
InfectedLab.java	2 KB	2022.04.24 12:00	A fertőző labor típusú mezőt lekezelő osztály.
Inventory.java	7 KB	2022.03.25 17:40	A játékosnál lévő alap tárolót és a hozzá tartozó akciókat lekezelő osztály.
Lab.java	2 KB	2022.03.25 17:40	A labor típusú mezőt lekezelő osztály.

Material.java	1 KB	2022.03.25 17:40	Az anyagok absztrakt főosztálya.
Nukleotid.java	1 KB	2022.03.25 17:40	A nukleotid anyagot lekezelő osztály.
Oblivion.java	2 KB	2022.03.25 17:40	A feledést okozó ágenst lekezelő osztály.
Paralysis.java	1 KB	2022.03.25 17:40	A bénulást okozó ágenst lekezelő osztály.
Program.java	1 KB	2022.03.25 17:40	A főosztály, ahonnan indul a program, itt találhatóak a szcenáriók is.
Sack.java	1 KB	2022.03.25 17:40	A zsák eszközt lekezelő osztály.
Shelter.java	4 KB	2022.03.25 17:40	Az óvóhely típusú mezőt lekezelő osztály.
Steppable.java	1 KB	2022.04.24 12:00	A léptetőket kezelő osztály.
Storage.java	4 KB	2022.03.25 17:40	A raktár típusú mezőt lekezelő osztály.
Timer.java	2 KB	2022.04.24 22:00	Az időzítőket tárolja.
Virologist.java	17 KB	2022.03.25 17:40	A játékos karakterét és a hozzá tartozó akciókat lekezelő osztály.
VitusDance.java	3 KB	2022.03.25 17:40	A vitustáncot okozó ágenst lekezelő osztály.

10.1.2 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. (Jelen esetben érdemes akkor ezt Eclipse-ben megnyitni és fordítani.)

10.1.3 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. (Jelen esetben érdemes akkor ezt Eclipse-ben megnyitni és futtatni.)

10.2 Tesztek jegyzőkönyvei

Teszteset neve	1. UseAgentOnVirologistNoAgentOnAttacker
Tesztelő neve	Ruskó Eszter
Teszt időpontja	2022.04.26 22:37
Teszt eredménye	Sikeres
Megjegyzés	A leírt tesztben bénítással támad a virológus, ami után megkérdezi a program, hogy akar-e lopni tőle. Ez a teszt dokumentálásából kimaradt.

Teszteset neve	2. UseAgentOnVirologistAgentOnAttacker
Tesztelő neve	Alpek Dávid
Teszt időpontja	2022.04.27 02:11
Teszt eredménye	Sikeres
Változtatások	Bemenetek: <ul style="list-style-type: none"> quit hozzáadása, ami az alkalmazás futását leállítja. Kimenet: <ul style="list-style-type: none"> Game over. hozzáadva, a quit bemenet hatására.

Teszteset neve	3. UseAgentOnVirologistAxeWithDefender
Tesztelő neve	Csia Kitty
Teszt időpontja	2022.04.27 00:57
Teszt eredménye	Sikeres
Lehetséges hibaok	Defend része nem történt meg, csak végtelen ciklusba került a V1 és V2 felváltva.
Változtatások	Bementi részbe nincs megadva az eszközhasználatra való parancs.

Teszteset neve	4. UseAgentOnVirologistGlovesWithDefender
Tesztelő neve	Marton Judit
Teszt időpontja	2022.04.27 04:21
Teszt eredménye	Sikeres
Változtatások	<p>Bemenetek:</p> <ul style="list-style-type: none"> 3. sor create Virologist paraméterek sorrendje az előző dokumentációban fel volt cserélve, itt ez már javítva szerepel. Attack és V2 parancsok után kell egy sor, Paralysis (ez megadja, hogy mit használunk a támadáshoz/kenéshez) n hozzáadása a végére, ami azt adja meg, hogy nem akarunk lopni (hiszen Paralysis-sel támadtunk, így aki kesztyűvel visszadobja, és megfertőzi a támadót, lophatna tőle, hiszen lebénult) quit hozzáadása, ami az alkalmazás futását leállítja <p>Kimenetek:</p> <ul style="list-style-type: none"> A lehetséges beviteli parancsok felsorolásának hozzáadása a játék indítása után Axe found, Gloves found, Aminoacid found, Nukleotid found sorok beszúrása, amikor valamit ki akarunk venni az inventoryból, ez az üzenet jelzi, hogy az adott dolog benne is volt az inventoryban, így ki tudtuk venni. A támadáshoz használható ágensek kilistázása, jelenleg csak egyetlen ágensünk van elkészítve: Paralysis infection successful és infection defended üzenetek sorrendjének felcserélése, és közben annak megkérdezése, hogy aki Paralysis-sel sikeresen infectált, az akar-e lopni.

Teszteset neve	5. UseAgentOnVirologistDefendWithCloak
Tesztelő neve	Ruskó Eszter
Teszt időpontja	2022.04.27 03:39
Teszt eredménye	Sikeres
Lehetséges hibaok	<p>1) Hibás virológus konstruktor hívás, inputfile pontatlansága, hibás equip hívás.</p> <p>2) Hiányos inputfile.</p>

Változtatások	1) Inputfile javítása (V2 veszi fel a cloakot, nem V1). 2) Inputfile javítása (V2 használja a cloakot védekezésre).
----------------------	--

Teszteset neve	6. UseAgentOnVirologistCloakFailed
Tesztelő neve	Alpek Dávid
Teszt időpontja	2022.04.27 04:10
Teszt eredménye	Sikeres
Változtatások	Bemenetek: <ul style="list-style-type: none"> quit hozzáadása, ami az alkalmazás futását leállítja. Kimenet: <ul style="list-style-type: none"> Game over. hozzáadva, a quit bemenet hatására.

Teszteset neve	7. BearDanceOverWriteAgent
Tesztelő neve	Csia Kitti
Teszt időpontja	2022.04.27 04:15
Teszt eredménye	Sikeres
Lehetséges hibaok	Virologist nem kreálódott.
Változtatások	Input fájl javítása.

Teszteset neve	8. BearDanceInfectedVirologistInfectOtherVirologistWhoHasImmunity
Tesztelő neve	Marton Judit
Teszt időpontja	2022.04.27 03:22
Teszt eredménye	Sikeres

Változtatások	<p>Bemenetek:</p> <ul style="list-style-type: none"> • quit hozzáadása, ami az alkalmazás futását leállítja <p>Kimenetek:</p> <ul style="list-style-type: none"> • A lehetséges beviteli parancsok felsorolásának hozzáadása a játék indítása után • Kimaradt a BearDance step. (Szerintem ezt minden ágens step-jéből lehagytuk) • Select neighbor: Field2 sor, mely bekéri, hogy teszt üzemmódban melyik mezőre szeretnénk léptetni az éles környezetben random szomszédra lépő virológust. • V2 Beardance infection defended with Immunity. sor helyett Virologist under Immunity, cannot get effect. szöveget várunk • V1 under BearDance, skip step. hozzáadása, ami azért íródik ki, mert a next parancssal pont ő kerülne sorra, de mivel nem képes cselekedni, ezért ezzel a kimenettel tovább is ugorjuk, nem várunk arra, hogy parancsokat adjon be. • V2 turn. Üzenet jelzi, hogy a V2 virológus lett aktív • Game over üzenetet a quit parancs után kapunk.
----------------------	---

Teszteteset neve	9. CreateAgentNoMaterial
Tesztelő neve	Ruskó Eszter
Teszt időpontja	2022.04.27 01:51
Teszt eredménye	Sikeres

Teszteteset neve	10. CreateAgent
Tesztelő neve	Alpek Dávid
Teszt időpontja	2022.04.27 04:55
Teszt eredménye	Sikeres
Változtatások	<p>Bemenetek:</p> <ul style="list-style-type: none"> • quit hozzáadása, ami az alkalmazás futását leállítja <p>Kimenet:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Game over. hozzáadva, a quit bemenet hatására

Teszteset neve	11. UseAgentOnVirologistButVirologistUnderEffect
Tesztelő neve	Csia Kitti
Teszt időpontja	2022.04.27 02:33
Teszt eredménye	Sikeres

Teszteset neve	12. SelfUseAgent
Tesztelő neve	Marton Judit
Teszt időpontja	2022.04.27 03:10
Teszt eredménye	Sikeres
Változtatások	<p>Bemenetek:</p> <ul style="list-style-type: none"> • quit hozzáadása, ami az alkalmazás futását leállítja <p>Kimenetek:</p> <ul style="list-style-type: none"> • A lehetséges beviteli parancsok felsorolásának hozzáadása a játék indítása után • Az inventory-ól minden egyes elemnél, amikor kivesszük, akkor egy Aminoacid/Nukleotid found üzenetet írunk ki. • Az Immunity elé nem tettük ki az Available Agents üzenetet • Kimaradt az Agent used, V1 under Immunity üzenet • Game over, ami a játék végén íródik ki

Teszteset neve	13. SelfUseAgentUnderEffect
Tesztelő neve	Ruskó Eszter
Teszt időpontja	2022.04.26 21:20
Teszt eredménye	Sikeres

Teszt eset neve	14. MoveToBasicField
Tesztelő neve	Alpek Dávid
Teszt időpontja	2022.04.27 00:33
Teszt eredménye	Sikeres
Változtatások	Bemenetek: <ul style="list-style-type: none"> • quit hozzáadása, ami az alkalmazás futását leállítja. Kimenet: <ul style="list-style-type: none"> • Game over. hozzáadva, a quit bemenet hatására.

Teszt eset neve	15. MoveWhileParalyzed
Tesztelő neve	Csia Kitti
Teszt időpontja	2022.04.27 03:16
Teszt eredménye	Sikeres

Teszt eset neve	16. MoveWhenDancing
Tesztelő neve	Marton Judit
Teszt időpontja	2022.04.26 23:58
Teszt eredménye	Sikeres
Változtatások	Bemenetek: <ul style="list-style-type: none"> • quit hozzáadása, ami az alkalmazás futását leállítja Kimenetek: <ul style="list-style-type: none"> • A lehetséges beviteli parancsok felsorolásának hozzáadása a játék indítása után • Az előző dokumentumban rosszak voltak itt a Virologist ID-k, ez itt helyesen jelenik meg (a soron következő játékosról szóló üzenetekben) • Game over üzenet, ami a program termináláskor jelenik meg.

Teszt eset neve	17. MoveToShelter
Tesztelő neve	Ruskó Eszter
Teszt időpontja	2022.04.27 03:04
Teszt eredménye	Sikeres
Lehetséges hibaok	1) Hibás inputfile. 2) A program kis-és nagybetű kezelésében lehetséges a hiba.
Változtatások	1) Inputfile javítása (teszt esetben Field1 helyett Shelter1-re lép). 2) move parancs változtatása (v.move, toLowerCase), illetve Wannapickupra válaszadás.

Teszt eset neve	18. MoveToLab
Tesztelő neve	Alpek Dávid
Teszt időpontja	2022.04.27 00:41
Teszt eredménye	Sikeres
Változtatások	Bemenetek: <ul style="list-style-type: none"> quit hozzáadása, ami az alkalmazás futását leállítja. Kimenet: <ul style="list-style-type: none"> Game over. hozzáadva, a quit bemenet hatására.

Teszt eset neve	19. MoveToStorage
Tesztelő neve	Csia Kitti
Teszt időpontja	2022.04.27 03:18
Teszt eredménye	Sikeres

Teszt eset neve	20. MoveToInfectedLab
Tesztelő neve	Marton Judit
Teszt időpontja	2022.04.27 04:24
Teszt eredménye	Sikeres
Változtatások	<p>Bemenetek:</p> <ul style="list-style-type: none"> • quit hozzáadása, ami az alkalmazás futását leállítja • a create Field és create Virologist parancsoknál az előző dokumentumban kimaradt egy szóköz, az mindenképp kell, és a setneighbor parancs sem jól van írva az előző dokumentumban. • Immunity parancs, ami megadja, hogy melyik kód legyen a labor falára vésve. • next parancs hívása a move előtt, anélkül nem működik a teszt, mivel a next inicializálja az aktív játékost. <p>Kimenetek:</p> <ul style="list-style-type: none"> • A lehetséges beviteli parancsok felsorolásának hozzáadása a játék indítása után • A randomizált működés kiiktatása miatt teszt üzemmódban megkérdezzük, hogy milyen kódd legyen a labor falára vésve. • V1 turn. A hozzáadott next parancs kimenete • Neighbours: InfectedLab1 helyett Select neighbor: InfectedLab1 • Game over üzenet, ami a program terminálásakor jelenik meg.

Teszt eset neve	21. MoveToStorageAParalyzedVirologistThere
Tesztelő neve	Ruskó Eszter
Teszt időpontja	2022.04.27 02:15
Teszt eredménye	Sikeres

Teszteset neve	22. NextWithHealthyVirologist
Tesztelő neve	Alpek Dávid
Teszt időpontja	2022.04.27 03:17
Teszt eredménye	Sikeres
Változtatások	Bemenetek: <ul style="list-style-type: none"> • quit hozzáadása, ami az alkalmazás futását leállítja. Kimenet: <ul style="list-style-type: none"> • Game over. hozzáadva, a quit bemenet hatására.

Teszteset neve	23. NextWithBearDancingVirologist
Tesztelő neve	Csia Kitti
Teszt időpontja	2022.04.27 04:34
Teszt eredménye	Sikeres

Teszteset neve	24. NextVirologistWholsUnderVitusDance
Tesztelő neve	Marton Judit
Teszt időpontja	2022.04.27 02:45
Teszt eredménye	Sikeres
Változtatások	Cím: Előző dokumentumban a teszt neve: next parancs vitustáncos virológusnál Bemenetek: <ul style="list-style-type: none"> • quit hozzáadása, ami az alkalmazás futását leállítja • létrehozunk még egy virológust, hogy legyen kinek átadni a kontrol-t és ne kerüljünk végtelen ciklusba azzal, hogy nincs mozgásképes virológus • A next parancsot kétszer adjuk ki egymás után, hogy a Timer.tick meghívódjon a kör végén, ezután választjuk ki (randomizált működés helyett csak teszt üzemmódban), hogy hová lépjen az ágens hatása alatt kényszeresen mozgó virológus.

	Kimenetek: <ul style="list-style-type: none"> • A lehetséges beviteli parancsok felsorolásának hozzáadása a játék indítása után • Field1 helyett New Field Field1 kimenet, a következő sorra is igaz Field2 létrehozása után. • V1 helyett New Virologist V1, és a most hozzáadott virológusra is várjuk a kimenetet létrehozás után. • V2 turn. A skip step után átadjuk a kontrollt egy lehetséges aktív virológusnak. • Remaining time üzenet kimaradt. • A következő next parancs kimenetei hozzá lettek adva • Game over. üzenet, ami a program terminálásakor íródik ki.
--	--

Teszteset neve	25. NextWithParalyzedVirologist
Tesztelő neve	Ruskó Eszter
Teszt időpontja	2022.04.27 06:10
Teszt eredménye	Sikeres

Teszteset neve	26. NextWithOblivionedVirologist
Tesztelő neve	Alpek Dávid
Teszt időpontja	2022.04.27 06:10
Teszt eredménye	Sikeres
Változtatások	Bemenetek: <ul style="list-style-type: none"> • quit hozzáadása, ami az alkalmazás futását leállítja. Kimenet: <ul style="list-style-type: none"> • Game over. hozzáadva, a quit bemenet hatására.

Teszteset neve	27. SelfUseAgentWithAgent
Tesztelő neve	Ruskó Eszter
Teszt időpontja	2022.04.26 20:10
Teszt eredménye	Sikeres

10.3 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	Litavecz
márc. 28.	Szkeleton elkészítése - beadás	20	Csia
ápr. 4.	Prototípus koncepciója – beadás Szkeleton bemutatás	20	Alpek
ápr. 11.	Részletes tervek - beadás	45	Marton
ápr. 25.	Prototípus készítése, tesztelése	35	Litavecz
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	

10.4 Napló

Kezdet	Időtartam	Résztevő(k)	Leírás
2022.04.23. 14:00	3 óra	Litavec	<u>Feladat:</u> A kódok átírásának megkezdése.
2022.04.24 11:00	13 óra	Teljes csapat	<u>Megbeszélés:</u> A feladat értelmezése, eddigi közös kódok átnézése, mindenkit érintő tesztek közös megírása.
2022.04.25 19:00	6 óra	Litavec	<u>Feladat:</u> A program maradék részének megírása, tesztekre felkészítés.
2022.04.26 19:00	1 óra	Alpek, Csia, Marton, Ruskó	<u>Megbeszélés:</u> A tesztek megírásának szétosztása a csapattagok között.
2022.04.26 22:30	6 óra	Alpek	<u>Feladat:</u> A saját, kiosztott rész megírása, feltöltése a közös mappába, és a tesztek közben kialakuló hibák javítása.
2022.04.26 23:30	5 óra	Csia	<u>Feladat:</u> A saját, kiosztott rész megírása, feltöltése a közös mappába, és a tesztek közben kialakuló hibák javítása.
2022.04.26 22:30	16 óra	Marton	<u>Feladat:</u> A saját, kiosztott rész megírása, feltöltése a közös mappába, és a tesztek közben kialakuló hibák javítása.
2022.04.26 22:00	6 óra	Ruskó	<u>Feladat:</u> A saját, kiosztott rész megírása, feltöltése a közös mappába, és a tesztek közben kialakuló hibák javítása.
2022.04.27 17:00	1 óra	Csia	<u>Feladat:</u> A dokumentum összeszedése, egyberakása, maradék szöveg kitöltése.

10.5 Százalékos teljesítés

Név	Százalék
Alpek	20%
Csia	20%
Litavecz	20%
Marton	20%
Ruskó	20%