

# GRAFIKUS VÁLTOZAT BEADÁSA

40 – ZETA

Konzulens:  
KOVÁCS BOLDIZSÁR

## Csapattagok

Alpek Dávid Zsolt  
Csia Klaudia Kitty  
Litaveczi Marcell  
Marton Judit

C31X0F  
HA5YCV  
IPHJNB  
M0MYIM

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

2022.05.18.

## 13. Prototípus beadása

### 13.1 Fordítási és futtatási útmutató

#### 13.1.1 Fájllista

Fájl neve	Méret	Keletkezés ideje	Tartalom
CharacterPanel.java	11 KB	2022.05.12 10:30	Ez az osztály felelős a karakter panel megjelenítésért, a karakteren történő eszközök megjelenítése.
ChooseQuestion.java	2 KB	2022.05.12 10:30	Választási lehetőség megvalósításáért felelős osztály.
CIView.java	2 KB	2022.05.12 10:30	A karakternézet és az inventory nálunk egy közös panelen jelenik meg, melyet ez az osztály jeleníti meg.
EndGame.java	2 KB	2022.05.12 10:30	A játék véget ér valamelyik játékos számára halál vagy fertőzés által, akkor ez az osztály jelez neki valamilyen módon.
GamePanel.java	14 KB	2022.05.12 10:30	Az főosztály panelje, ez felel a játék indítását követően a játék megjelenítésére.
InventoryPanel.java	8 KB	2022.05.12 10:30	Ez az osztály felelős az inventory panel megjelenítésért, az inventoryban történő változások eszközöléséért.
MainWindow.java	5 KB	2022.05.12 10:30	A főablak minden gui-s osztálynak.
MenuPanel.java	3 KB	2022.05.12 10:30	A játék indításakor egy menü tölt be, melyet ez az osztály jelenít meg.
NumberSettingDialog.java	1 KB	2022.05.12 10:30	A menüben van egy beállítások rész, ahol lehet kezelni a játékosok számát és a szomszédokét, ez hozzá a non-clickable beviteli mező.
NumberSettingsPanel.java	4 KB	2022.05.12 10:30	A fenti bevitelimezőhöz ez szolgáltatja a számok között váltogatható gombokat.
SettingsPanel.java	3 KB	2022.05.12 10:30	A beállítás menürészért felelős osztály.
SkillPanel.java	9 KB	2022.05.12 10:30	A skillsávéért felelős osztály.

TextPanel.java	2 KB	2022.05.12 10:30	A játékban található egy üzenő rész is, amely a játékos tájékoztatásáért felel.
WinGame.java	2 KB	2022.05.12 10:30	Ez az osztály akkor indul el, amikor a játékot megnyeri valaki.
YesNoQuestion.java	3 KB	2022.05.12 10:30	Ha eldöntendő kérdést kap a játékos, akkor ez az osztály felel érte.
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	3 KB	2022.04.24 12:00	A fejsze eszközt lekezelő osztály.
BearDance.java	4 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	26 KB	2022.03.25 17:40	A játék indításáért és leállításáért felelős osztály.
GCode.java	4 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	2 KB	2022.03.25 17:40	A sérthetetlenséget okozó ágenst lekezelő osztály.
InfectedLab.java	3 KB	2022.04.24 12:00	A fertőző labor típusú mezőt lekezelő osztály.
Inventory.java	11 KB	2022.03.25 17:40	A játékosnál lévő alap tárolót és a hozzá tartozó akciókat lekezelő osztály.
Lab.java	3 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.

NextPlayerTask.java	1 KB	2022.05.17 13:20	A következő játékosra való átléptetés.
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	2 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	5 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	22 KB	2022.03.25 17:40	A játékos karakterét és a hozzá tartozó akciókat lekezelő osztály.
VitusDance.java	4 KB	2022.03.25 17:40	A vitustáncot okozó ágenst lekezelő osztály.

### 13.1.2 Fordítás

A mappa letöltését és kicsomagolását követően találtok majd a legkülső mappában egy *SeeNoLight.exe* nevezetű file-t, arra kell rákattintani, és a program elindul magától.

### 13.1.3 Futtatás

A mappa letöltését és kicsomagolását követően találtok majd a legkülső mappában egy *SeeNoLight.exe* nevezetű file-t, arra kell rákattintani, és a program elindul magától.

**13.2 Ütemterv**

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

### 13.3 Napló

Kezdet	Időtartam	Résztevő(k)	Leírás
2022.05.06 17:00	1 óra	Teljes csapat	<u>Megbeszélés:</u> Az első körös feladatok szétosztása a csapattagok között. Újabb határidő kitűzése.
2022.05.09 15:00	2 óra	Alpek	<u>Feladat:</u> A menürendszer leprogramozása, a hozzátartozó <i>Settings</i> résszel együtt.
2022.05.09 11:00	1 óra	Csia	<u>Feladat:</u> A <i>GameOver</i> panelek elkészítése.
2022.05.09 14:00	1 óra	Litavecz	<u>Feladat:</u> A karakteres inventory panel elkészítése.
2022.05.09 16:00	4 óra	Marton	<u>Feladat:</u> A business logic leírás alapján a változtatások bevezetése a programba.
2022.05.07 18:00	5 óra	Ruskó	<u>Feladat:</u> A <i>GamePanel</i> elkészítése, objektumok és alap elhelyezkedések leprogramozása, váz felépítése.
2022.05.16	3 óra	Alpek	<u>Feladat:</u> A menürendszer leprogramozásának elkezdése.
2022.05.14-18	40 óra	Csia	<u>Feladat:</u> A maradék design rajz elkészítése beleszámítva a menüket, a játék végét, az összes fieldet, skillbart, karaktereket, illetve a program összeállításában besegítés.
2022.05.14-18.	12 óra	Litavecz	<u>Feladat:</u> A menürendszer és a karakternézet (beleszámítva az inventoryt is) teljes leprogramozása, a program összeállításába besegítés.
2022.05.14-18	60 óra	Marton	<u>Feladat:</u> A business logic beleépítése a játékba, a játék végleges verziójának összeállítása.
2022.05.14-17	20 óra	Ruskó	<u>Feladat:</u> A skillbar működésének elkészítése, alapvető gombelhelyezkedése beletétele.
2022.05.18. 10:00	1 óra	Csia	<u>Feladat:</u> Dokumentumok egységesítése.

**13.4 Százalékos teljesítés**

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