**GRAFIKUS FELÜLET SPECIFIKÁICÓJA**

40 – ZETA

Konzulens:

KOVÁCS BOLDIZSÁR

Csapattagok

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Alpek Dávid Zsolt | C31X0F | alpek.david.zsolt@gmail.com |
| Csia Klaudia Kitti | HA5YCV | kitkat@sch.bme.hu |
| Litavecz Marcell | IPHJNB | marcell.litavecz@gmail.com |
| Marton Judit | M0MYIM | judit.marton@edu.bme.hu |
| Ruskó Eszter | H8IBRC | eszter@rusko.hu |

2022. 05. 01.

# Grafikus felület specifikációja

## A grafikus interfész

### Karakter képek

Itt azok a képek találhatóak meg, amelyek több játékos esetén rajzolja ki a különböző színű karaktereket, illetve viselt eszközöknél, hogy fog kinézni a *CharacterView-*ban a karakter, és bónuszként, hogy mivé fog alakulni egy medvetánccal fertőzött karakter.

### Képek valamiről

## A grafikus rendszer architektúrája

### A felület működési elve

A

### A felület osztály struktúrája

Osztálydiagram mint kép… + ami hiányzik róla leírni ide

## A grafikus objektumok felsorolása

### Osztály1

* **Felelősség(ek)**
* **Ősosztály(ok)**
* **Interfész(ek)**
* **Attribútum(ok)**
* **Metódus(ok)**
* **void valami(A a):** leírás ho

## Kapcsolat az alkalmazói rendszerrel

### Osztály1 diagrammja

## 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 | Ruskó |
| **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 |  |

## Napló

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Kezdet** | **Időtartam** | **Résztvevő(k)** | **Leírás** |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 2022.04.11 17:40 | 1 óra | Alpek, Csia, Ruskó | Megbeszélés: Grafikus rész alapötletek megvitatása. |
| 2022.04.11 – 05.02 | Kb. 50 óra | Csia | Feladat: Elemek, hátterek, karakterek, objektumok egyedileg megtervezése, Pixelart nevű program segítségével megrajzolásuk. |
| 2022.05.01 11:20 | 1,5 óra | Csia, Ruskó | Megbeszélés: Osztálydiagram alapvető átbeszélése, alapvető ötletek egyeztetése a grafikai kinézettel kapcsolatban. |
| 2022.05.01 13:40 | óra | Csia, Ruskó | Megjegyzés: További ötletek, problémák megvitatása a grafikus kinézettel kapcsolatban. |
| 2022.05.01 13:40 | óra | Ruskó | Feladat: Osztálydiagram és állapotgépek megrajzolása a megbeszéltek szerint. |

## Százalékos teljesítés

|  |  |
| --- | --- |
| **Név** | **Százalék** |

|  |  |
| --- | --- |
| Alpek | 20% |
| Csia | 20% |
| Litavecz | 20% |
| Marton | 20% |
| Ruskó | 20% |