**GRAFIKUS VÁLTOZAT BEADÁSA**

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 |

2022. 05. 18.

# Prototípus beadása

## Fordítási és futtatási útmutató

### 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 skillsávért 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 szenáriók 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. |

### 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.

### 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.

## 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 | Marton |
| **máj. 18.** | Egységes dokumentáció - beadás és bemutatás  Grafikus változat - beadás és a forráskód herculesre való feltöltése, és teljes házi bemutatás | 30 | Csia |

## Napló

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

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 2022.05.06 17:00 | 1 óra | Teljes csapat | Megbeszélés: Az első körös feladatok szétosztása a csapattagok között. Újabb határidő kitűzése. |
| 2022.05.09 15:00 | 2 óra | Alpek | Feladat: A menürendszer leprogramozása, a hozzátartozó *Settings* résszel együtt. |
| 2022.05.09 11:00 | 1 óra | Csia | Feladat: A *GameOver* panelek elkészítése. |
| 2022.05.09 14:00 | 1 óra | Litavecz | Feladat: A karakteres inventory panel elkészítése. |
| 2022.05.09 16:00 | 4 óra | Marton | Feladat: A business logic leírás alapján a változtatások bevezetése a programba. |
| 2022.05.07 18:00 | 5 óra | Ruskó | Feladat: A *GamePanel* elkészítése, objektumok és alap elhelyezkedések leprogramozása, váz felépítése. |
| 2022.05.16 | 3 óra | Alpek | Feladat: A menürendszer leprogramozásának elkezdése. |
| 2022.05.14-18 | 40 óra | Csia | Feladat: 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 | Feladat: A menürendszer és a karakternézet (beleszámítva az intventoryt is) teljes leprogramozása, a program összeállításába besegítés. |
| 2022.05.14-18 | 60 óra | Marton | Feladat: A business logic beleépítése a játékba, a játék végleges verziójának összeállítása. |
| 2022.05.14-17 | 20 óra | Ruskó | Feladat: A skillbar működésének elkészítése, alapvető gombelhelyezkedése beletétele. |
| 2022.05.18. 10:00 | 1 óra | Csia | Feladat: Dokumentumok egységesítése. |

## Százalékos teljesítés

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

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