**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. 09.

# Prototípus beadása

## Fordítási és futtatási útmutató

### Fájllista

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Fájl neve** | **Méret** | **Keletkezés ideje** | **Tartalom** |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Agent.java | KB | 2022.03.25 17:40 | Az ágensek absztrakt főosztálya. |
| Aminoacid.java | KB | 2022.03.25 17:40 | Az aminosav anyagot lekezelő osztály. |
| Axe.java | KB | 2022.04.24 12:00 | A fejsze eszközt lekezelő osztály. |
| BearDance.java | KB | 2022.04.24 12:00 | A medvetáncot okozó ágenst lekezelő osztály. |
| Cloak.java | KB | 2022.03.25 17:40 | A köpeny eszközt lekezelő osztály. |
| Equipment.java | KB | 2022.03.25 17:40 | Az eszközök absztrakt főosztálya. |
| Field.java | KB | 2022.03.25 17:40 | A mezők absztrakt főosztálya, illetve a sima (üres) mező osztálya. |
| Game.java | KB | 2022.03.25 17:40 | A játék indításáért és leállításáért felelős osztály. |
| GCode.java | KB | 2022.03.25 17:40 | A genetikai kódot és az ágensgenerálást lekezelő osztály. |
| Gloves.java | KB | 2022.03.25 17:40 | A kesztyű eszközt lekezelő osztály. |
| Immunity.java | KB | 2022.03.25 17:40 | A sérthetetlenséget okozó ágenst lekezelő osztály. |
| InfectedLab.java | KB | 2022.04.24 12:00 | A fertőző labor típusú mezőt lekezelő osztály. |
| Inventory.java | KB | 2022.03.25 17:40 | A játékosnál lévő alap tárolót és a hozzá tartozó akciókat lekezelő osztály. |
| Lab.java | KB | 2022.03.25 17:40 | A labor típusú mezőt lekezelő osztály. |
| Material.java | KB | 2022.03.25 17:40 | Az anyagok absztrakt főosztálya. |
| Nukleotid.java | KB | 2022.03.25 17:40 | A nukleotid anyagot lekezelő osztály. |
| Oblivion.java | KB | 2022.03.25 17:40 | A feledést okozó ágenst lekezelő osztály. |
| Paralysis.java | KB | 2022.03.25 17:40 | A bénulást okozó ágenst lekezelő osztály. |
| Program.java | KB | 2022.03.25 17:40 | A főosztály, ahonnan indul a program, itt találhatóak a szenáriók is. |
| Sack.java | KB | 2022.03.25 17:40 | A zsák eszközt lekezelő osztály. |
| Shelter.java | KB | 2022.03.25 17:40 | Az óvóhely típusú mezőt lekezelő osztály. |
| Steppable.java | KB | 2022.04.24 12:00 | A léptetőket kezelő osztály. |
| Storage.java | KB | 2022.03.25 17:40 | A raktár típusú mezőt lekezelő osztály. |
| Timer.java | KB | 2022.04.24 22:00 | Az időzítőket tárolja. |
| Virologist.java | KB | 2022.03.25 17:40 | A játékos karakterét és a hozzá tartozó akciókat lekezelő osztály. |
| VitusDance.java | KB | 2022.03.25 17:40 | A vitustáncot okozó ágenst lekezelő osztály. |

### Fordítás

x

### Futtatás

x

## 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 | Csia |
| **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** |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 2022.05.06 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. |
| 2022.05.09 20:00 | óra | Teljes csapat | Megbeszélés: A szétosztott feladatok közös átnézése, hibák keresése, javítása. Újabb feladatok szétosztása a csapattagok között. |
| 2022.05. | óra | Alpek | Feladat: A |
| 2022.05. | óra | Csia | Feladat: A |
| 2022.05. | óra | Litavecz | Feladat: A |
| 2022.05. | óra | Marton | Feladat: A |
| 2022.05. | óra | Ruskó | Feladat: A |

## Százalékos teljesítés

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

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