1. **Szkeleton beadás**
   1. ***Fordítási és futtatási útmutató***
      1. **Fájllista**

| **Fájl neve** | **Méret** | **Keletkezés ideje** | **Tartalom** |
| --- | --- | --- | --- |
| AbsorbingTecton.java | 12 617 bájt | 2025.03.20. 21:14 | Az AbsorbingTecton osztály a Tecton leszármazottja, amely olyan speciális viselkedéssel rendelkezik, hogy nem lehet rá Mushroom objektumot helyezni. Ez az osztály a rajta lévő FungalThread fonalakkal való műveletek kezelésére összpontosul. |
| FungalThread.java | 12 288 bájt | 2025.03.20. 21:14 | A FungalThread osztály egy fonál modellt definiál, amely gombák növekedését és tektonok közötti kapcsolatot reprezentálja. Ez az osztály számos funkciót biztosít a fonál részeinek kezelésére, például hozzáadására, eltávolítására, elágazására, és a nem szükséges fonálrészek eltávolítására. |
| Fungorium.java | 5 641 bájt | 2025.03.20. 21:14 | Ez a fájl az egyetlen futtatható állomány, itt található a main függvény, amely egy menüt jelenít meg a user számára és egy számérték bekérését követően a megfelelő menüponthoz tartozó tesztesetet futtatja le, amely naplózva megjelenik a konzolon. |
| Insect.java | 6 073 bájt | 2025.03.20. 21:14 | Az Insect osztály egy rovart reprezentál, amely különböző műveleteket tud végrehajtani egy "Tecton" típusú pozíción és gombafonalakon. Az osztály a mozgásra, pozíció megváltoztatására és fonál vágására vonatkozó függvényeket valósít meg. |
| MultiThreadTecton.java | 11 966 bájt | 2025.03.20. 21:14 | A MultiThreadTecton osztály a Tecton osztályból származik. Ez az osztály több szál kezelését, valamint a különféle gombafonalakhoz és gombatesthez kapcsolódó műveleteket valósítja meg. |
| Mushroom.java | 7 287 bájt | 2025.03.20. 21:14 | A Mushroom osztály egy gombát modellez a játékban, amely spórákat képes generálni és kilőni egy adott tektonra. A gomba két különböző állapotban lehet: fejlett vagy fejletlen. |
| MushroomState.java | 490 báj | 2025.03.20. 21:14 | A MushroomState a gomba fejlődési állapotainak reprezentálására szolgál. Ezt az osztályt különböző gomba-alapú logikákhoz lehet felhasználni. |
| NoCutSpore.java | 979 bájt | 2025.03.20. 21:14 | A NoCutSpore osztály a Spore absztrakt osztályból származik, és egy specifikus spóra effektust valósít meg, amely megakadályozza, hogy a célzott rovar vágási képességet használhasson. |
| ParalysingSpore.java | 995 bájt | 2025.03.20. 21:14 | A ParalysingSpore osztály egy konkrét megvalósítása a Spore absztrakt osztálynak. Ez az osztály reprezentál egy speciális spórát, amely alkalmazásakor megbénítja a célul választott rovart. |
| SingleThreadTecton.java | 12 524 bájt | 2025.03.20. 21:14 | A SingleThreadTecton osztály a Tecton osztályból származik, és egy olyan különleges tektont reprezentál, amelyen legfeljebb egy gomba és egy fonál lehet jelen. |
| SlowingSpore.java | 759 bájt | 2025.03.20. 21:14 | A SlowingSpore osztály egy konkrét megvalósítása a Spore absztrakt osztálynak. Ez az osztály egy lassító hatást alkalmaz az érintett rovarokra. |
| SpeedSpore.java | 1 090 bájt | 2025.03.20. 21:14 | A SpeedSpore osztály a Spore absztrakt osztály leszármazottja. Ez az osztály egy hatást alkalmaz egy rovarra, amely sebességnövekedést idéz elő. |
| Spore.java | 1 531 bájt | 2025.03.20. 21:14 | A Spore osztály egy absztrakt osztály, amely egy általános spóra mechanizmust definiál. Ez az osztály alapvető funkcionalitást és interfészt biztosít különféle specifikus spóra implementációk számára, amelyek különböző hatásokat alkalmazhatnak rovarokra. |
| SporeEffect.java | 664 bájt | 2025.03.20. 21:14 | A SporeEffect enum a különböző spóra hatásokat reprezentálja, amelyek alkalmazhatók rovarokra. Ezek az állapotok meghatározzák, hogy a spóra milyen módon befolyásolja a rovart. |
| Tecton.java | 13 199 bájt | 2025.03.20. 21:14 | A Tecton osztály egy absztrakt osztály, amely a játék tektonjait reprezentálja, ezek a játékterület alapvető egységei. |
| Tester.java | 48 309 bájt | 2025.03.22. 17:30 | A Tester osztály célja szimulált műveletek végrehajtása objektumok és függvények között, kifejezetten szekvencia diagramokban és belső kezelési logikákban.    Az osztály többek között tartalmaz metódusokat függvényhívások szimulálására, objektumok létrehozására és visszatérési értékek megjelenítésére.  Folyamatok vizualizációját végzi tesztelési forgatókönyvekben. |

* + 1. **Fordítás**

A programot a BME kari felhőjében biztosított, Windows 10 20H2 – JDK-Eclipse-WSU sablonnal ellátott virtuális gépen kell tudni fordítan. A játék fordítására kizárólag a JDK szükséges, amely biztosítja a java és javac parancsok elérhetőségét.

A következő parancs segítségével a fungorium package-ben található program fordításra kerül (a package-t tartalmazó mappából kiadva):

**javac -d . fungorium/Fungorium.java**

* + 1. **Futtatás**

A programot a BME kari felhőjében biztosított, Windows 10 20H2 – JDK-Eclipse-WSU sablonnal ellátott virtuális gépen kell tudni futtatni. A játék futtatásához kizárólag a JDK szükséges, amely biztosítja a java és javac parancsok elérhetőségét.

A fordítást követően az alábbi parancs segítségével a program futtatható:

**java fungorium.Fungorium**

* 1. ***Értékelés***

| **Tag neve** | **Tag neptun** | **Munka százalékban** |
| --- | --- | --- |
| Zelch Csaba | LK0617 | 20 |
| Fejes Ábel | AF1Y1C | 20 |
| Lekli Zsolt | JENKHQ | 20 |
| Soma Szolár | E05SC6 | 20 |
| Toronyi Zsombor | S8F7DV | 20 |

* 1. ***Napló***

| **Kezdet** | **Időtartam** | **Résztvevők** | **Leírás** |
| --- | --- | --- | --- |
| 2025.03.21 15:00 | 2 óra | Fejes  Szolár  Zelch  Toronyi  Lekli | Meeting, feladat átbeszélése. Döntés: Mindenki a saját szekvencia diagramjának megfelelő teszteseteket készíti el. |
| 2025.03.22. 12:00 | 10 óra | Zelch | A teszt osztály logika kialakításának segítése, kommunikációs diagramokból inicializáció készítése, osztályok getter setter függvényeinek megírása, a saját teszteseteim megvalósítása |
| 2025.03.22. 12:00 | 10 óra | Szolár | A teszt osztály és kiíratások logikájának kitalálásában részvétel.  init1 elkészítése.  A saját teszteseteim elkezdése. |
| 2025.03.22. 16:00 | 4 óra | Fejes | A kiosztott test case-ek és a hozzájuk tartozó metódusok implementálása |
| 2025.03.22. 16:00 | 4 óra | Toronyi | Kiosztott függvények, tesztesetek megvalósítása. |
| 2025.03.23 10:00 | 3 óra | Zelch | A saját teszteseteim befejezése |
| 2025.03.23. 13:00 | 3 óra | Szolár | Saját tesztestek és hozzájuk tartozó fg-k befejezése, kommentek, kiíratások finomítása. |
| 2025.03.23. 15:00 | 5 óra | Fejes | Implementáció befejezése, futtatható állomány menüjének elkészítése |
| 2025.03.23. 15:00 | 6 óra | Toronyi | Maradék tesztesetek implementálása, dokumentáció és javadoc kommentek elkészítése. |
| 2025.03.24 14:00 | 5 óra | Lekli | Szekvencia diagramoknak megfelelő tesztfüggvények megírása, szükséges függvények megvalósítása |