

## **Bridzs Felület modellezés**

**Bekő Mária II. évf, (BSc) mérnökinformatikus szakos hallgató**

**Konzulensek: Bergmann Gábor, Debreceni Csaba, Semeráth Oszkár**

**Rendszertervezés szakirány**

**Témalaboratórium összefoglaló**

**2017/18. I. félév**

A témalaboratóriumomat a modern fejlesztőrendszerek, fejlesztői csoportmunka és modell alapú technológiák feladatcsoportban végeztem, és itt egy online bridzs felület lemodellezését választottam feladatul.

A témával négy fős csoportban foglalkoztunk. A választott feladata mindegyikünknek különböző volt, de ugyanazzal az eszközzel dolgoztunk és hetente találkoztunk, hogy a problémáinkat átbeszéljük csoportosan. Ezáltal rajtuk keresztül olyan problémákat is megismerhettem, amelyekkel önmagam nem foglalkoztam.

Azért a bridzs témakörét választottam feladatomból, mert a bridzs az egyik legbonyolultabb játék, online játszó felületről pedig csak egy népszerű honlap létezik, és ennek implementálás tele van kihívásokkal.

Mivel a játék akkor tud folyni ha 4 játékos ül az "asztalnál", és akkor bonyolult állapotváltások követik egymást, amelyeket el kell tárolni, hogy a játékot lehessen folytatni, ha egy új ember ül az asztalhoz, ráadásul a partikat is el kell tárolni, és nem csak az asztalnál történt eredményt, mert ugyanazt a partit le kell hogy játsszák több asztalon is az értelmes eredmény kialakulásához.

Én a félév során az átfogó követelmény modelljét készítettem el a honlapnak, illetve egy átfogó block definition diagrammot. A későbbiekben legnagyobb részt az asztal és a játékos viselkedésmodelljével foglalkoztam.

A jövőben lehetne egy kisebb grafikus felületet készíteni, a játékosok működésének megmutatásához, illetve a kész modellből részben kódot generálni.

Úgy érzem a félév során rengeteg hasznos tudást tettem magamévá, amelyek hasznosak esznek nekem a jövőben.