

11. Grafikus felület specifikációja

11.1 A grafikus interfész

[A menürendszer, a kezelői felület grafikus képe. A grafikus felület megjelenését, a használt ikonokat, stb screenshot-szerű képekkel kell bemutatni. Az építészetben ez a homlokzati terv.]

11.2 A grafikus rendszer architektúrája

[A felület működésének elve, a grafikus rendszer architektúrája (struktúra diagramok). A struktúra diagramokon a prototípus azon és csak azon osztályainak is szerepelnie kell, amelyekhez a grafikus felületet létrehozó osztályok kapcsolódnak.]

11.2.1 A felület működési elve

*[Le kell írni, hogy a grafikai megjelenésért felelős osztályok, objektumok hogyan kapcsolódnak a meglevő rendszerhez, a megjelenítés során mi volt az alapelv. Törekedni kell az MVC megvalósításra. Alapelvek lehetnek: **push** alapú: a modell értesíti a felületet, hogy változott; **pull** alapú: a felület kérdezi le a modellt, hogy változott-e; **kevert**: a kettő kombinációja.]*

11.2.2 A felület osztály-struktúrája

[Osztálydiagram. Minden új osztály, és azon régiók, akik az újakhoz közvetlenül kapcsolódnak.]

11.3 A grafikus objektumok felsorolása

[Az új osztályok felsorolása. Az régi osztályok közül azoknak a felsorolása, ahol változás volt. Ezek esetén csak a változásokat kell leírni.]

11.3.1 Osztály1

- **Felelősség**

[Mi az osztály felelőssége. Kb 1 bekezdés. Ha szükséges, akkor state-chart is.]

- **Ősosztályok**

[Mely osztályokból származik (öröklési hierarchia)]

Legősebb osztály → Ősosztály2 → Ősosztály3...

- **Interfészek**

[Mely interfészeket valósítja meg.]

- **Attribútumok**

[Milyen attribútumai vannak]

- **attribútum1**: attribútum jellemzése: mire való, láthatósága (UML jelöléssel), típusa
- **attribútum2**: attribútum jellemzése: mire való, láthatósága (UML jelöléssel), típusa

- **Metódusok**

[Milyen publikus, protected és privát metódusokkal rendelkezik. Metódusonként precíz leírás, ha szükséges, activity diagram is a metódusban megvalósítandó algoritmusról.]

- **int foo(Osztály3 o1, Osztály4 o2):** *metódus leírása, láthatósága (UML jelöléssel)*
- **int bar(Osztály5 o1):** *metódus leírása, láthatósága (UML jelöléssel)*

11.3.2 Osztály2

- **Felelősség**

[Mi az osztály felelőssége. Kb 1 bekezdés. Ha szükséges, akkor state-chart is.]

- **Ősosztályok**

[Mely osztályokból származik (öröklési hierarchia)]

Legősebb osztály → Ősosztály2 → Ősosztály3...

- **Interfészek**

[Mely interfészeket valósítja meg.]

- **Attribútumok**

[Milyen attribútumai vannak]

- **attribútum1:** *attribútum jellemzése: mire való, láthatósága (UML jelöléssel), típusa*
- **attribútum2:** *attribútum jellemzése: mire való, láthatósága (UML jelöléssel), típusa*

- **Metódusok**

[Milyen publikus, protected és privát metódusokkal rendelkezik. Metódusonként precíz leírás, ha szükséges, activity diagram is a metódusban megvalósítandó algoritmusról.]

- **int foo(Osztály3 o1, Osztály4 o2):** *metódus leírása, láthatósága (UML jelöléssel)*
- **int bar(Osztály5 o1):** *metódus leírása, láthatósága (UML jelöléssel)*

11.4 Kapcsolat az alkalmazói rendszerrel

[Szekvencia-diagramokon ábrázolni kell a grafikus rendszer működését. Konzisztens kell legyen az előző alfejezetekkel. Minden metódus, ami ott szerepel, fel kell tűnjön valamelyik szekvenciában. Minden metódusnak, ami szekvenciában szerepel, szereplnie kell a valamelyik osztálydiagramon.]

11.5 Napló

Kezdet	Időtartam	Résztevők	Leírás
2010.03.21. 18:00	2,5 óra	Horváth Németh Tóth Oláh	Értekezlet. Döntés: Horváth elkészíti az osztálydiagramot, Oláh a use-case leírásokat.
2010.03.23. 23:00	5 óra	Németh	Tevékenység: Németh implementálja a tesztelő programokat.
...