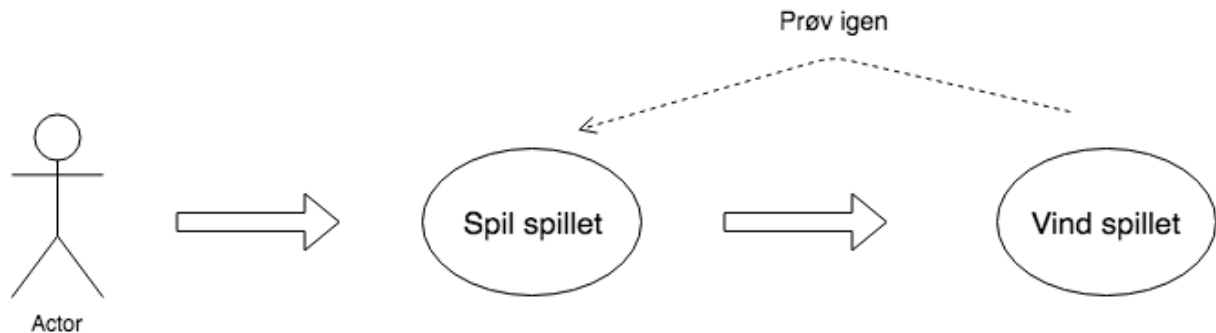
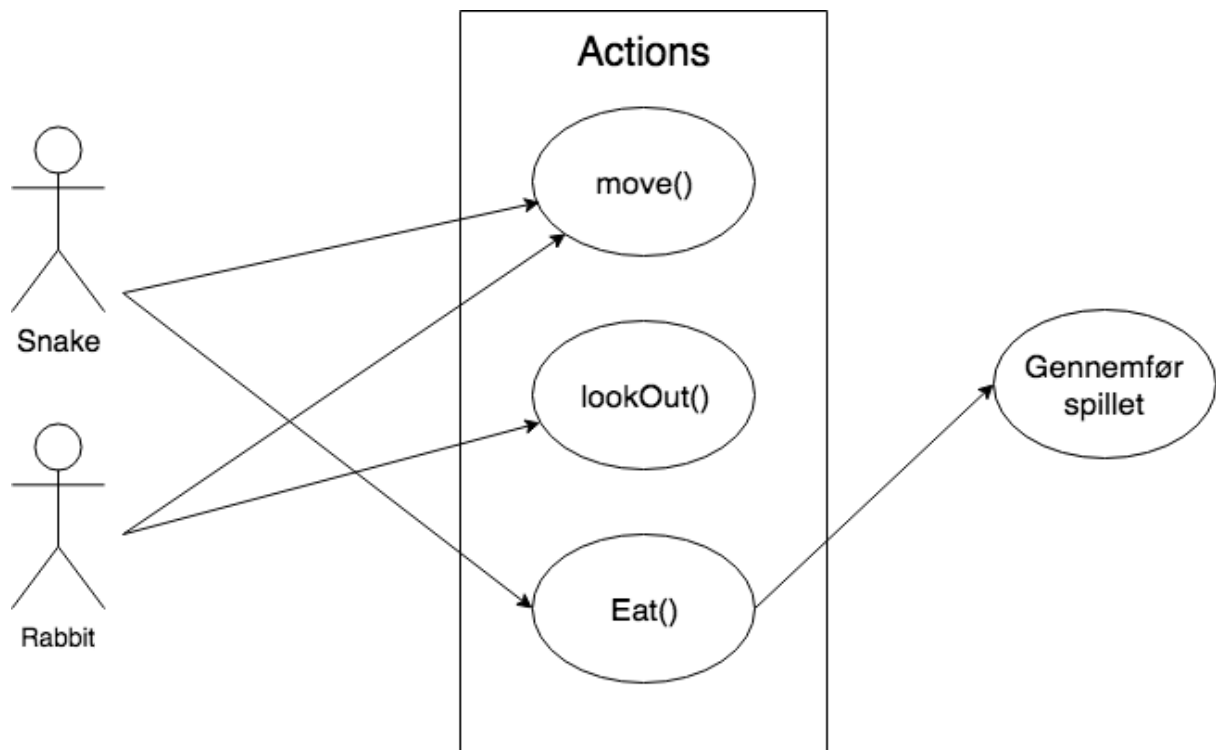


Use Case Diagram

I vores første use case diagram har vi lavet et simpelt diagram for spilleren af spillet. Her kan vi se at når spilleren trykker 'run', eksekveres koden og på et tidspunkt vil slangen fange kaninen og spillet vil slutte. Her kan man så vælge at prøve igen eller lade vær.



I vores andet use case diagram har vi lavet et diagram over de metoder (actions), som der er i spillet. Som det kan ses har både kaninen og slangen to metoder. Men det er kun vores slangen der kan sørge for at spillet bliver gennemført, da den har metoden eat(), hvilket slutter spillet.



Use case

Titel: Gennemfør spil

Aktør: Spiller

Scenarie: Spilleren åbner Little Animal Horror Zoo, og starter et spil. Slangen jagter kaninen og fanger den til sidst. Dermed "vinder" spilleren.

Domain Model

Navn	Navn	Navn
Snake	Rabbit	Game
Attributter	Attributter	Attributter
+ x: int + y: int	+ x: int + y: int	

Class Diagram

Navn	Navn	Navn
Snake	Rabbit	Game
Attributter	Attributter	Attributter
+ x: int + y: int	+ x: int + y: int	
Metoder	Metoder	Metoder
+ move() + iEatYou()	+move() +lookOut()	