|  |
| --- |
| dorf10.ch |
| Snake – 71m024 |
| Systemdokumentation |
|  |
| **Timo Bühlmann** |
| **07.01.2014** |

|  |
| --- |
|  |

# Einleitung

## Zweck des Dokuments

Diese Dokumentation erhält wichtige Informationen zum Snake von Timo Bühlmann. Diese Informationen sind für die Wartung oder Weiterentwicklung dieses Systems notwendig.

## Aufgabenstellung Snake

Das Spiel muss verschiedene Spiel-Elemente beinhalten, welche von einer einheitlichen Klasse erben. Dazu gehören: Schlange(n), Diamanten und die Spielgrenze.

Die Schlange bewegt sich in regelmässigen Abständen in die zuletzt vom Spieler eingegebene Richtung.  
Erkennt das Spiel, wenn die Schlange mit einem anderen Spiel-Element kollidiert. Ist das andere Element eine Schlange oder die Spielgrenze stirbt die Schlange. Kolidiert sie mit einem Diamant, verschwindet dieser vom Spielfeld und die Schlange wächst um die Punktzahl des Diamanten.

# Resultate aus der Analyse

### Iteration 1

Ein **Game** hat **Spielelemente**.  
**Spielgrenze** erbt von **Spielelement**.  
**Diamant** erbt von **Spielelement**.  
**Schlange** erbt von **Spielelement**.  
Eine **Schlange** hat einen **Kopf**.  
**Kopf** erbt von **Glied**.

### Iteration 2

Das **Schlangenglied** hat eine Loop-Methode, welche die **Schlange** in die gesetzte Richtung gewegt.  
Das **Schlangenglied** muss eine **Richtung** in Form eines **Enums** haben.  
Das **Schlangenglied** implementier den **KeyListener** und wird beim **GUI** als **KeyListener** registriert.

# Architektur

## Statische Struktur

asdfasd

## Dynamik

asdf