

TDP005 Projekt: Objektorienterat system

Designspecifikation

Författare

Albin Dahlén, albda746@student.liu.se
Filip Ingvarsson, filin764@student.liu.se

1 Revisionshistorik

Ver.	Revisionsbeskrivning	Datum
1.0	Första utkast	22-11-25

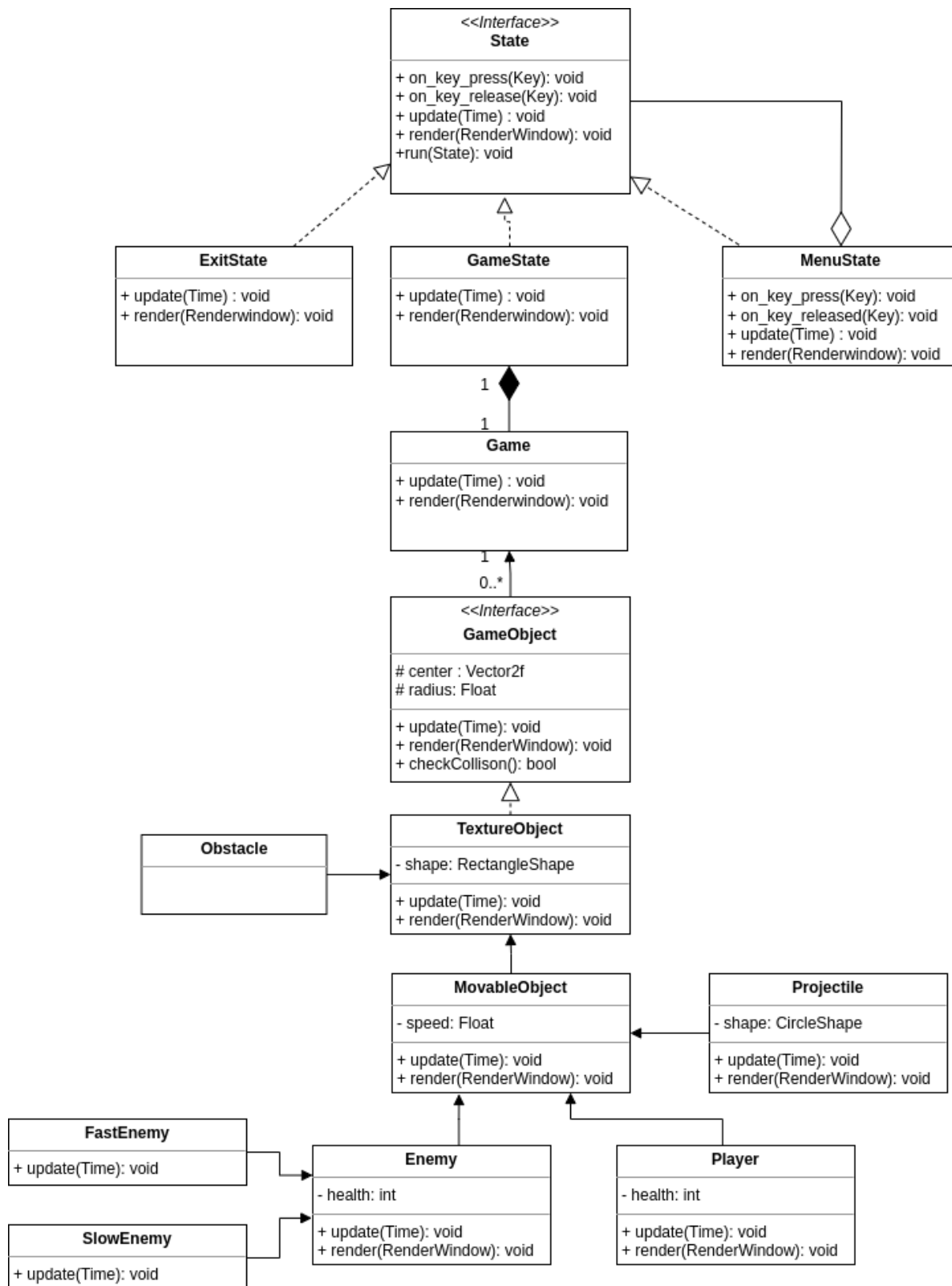
2 Detaljb beskrivning av Player

Syftet med Playerklassen är att representera den entitet som spelaren kontrollerar.

Playerklassen bör interagera med projectile klassen då spelaren ska skapa en projektil när hen skjuter. Playerklassen bör även interagera med Enemy klassen för att ta reda på om spelaren kolliderat med en fiende och i så fall ska spelarens hälska minska. Slutligen bör playerklassen även interagera med Obstacleklassen för att ta reda på om vi kolliderat med ett hinder.

3 Detaljb beskrivning av Gamestate

4 Klassdiagram



Figur 1: UML-diagram på designen