|  |  |
| --- | --- |
| **Software Design Description: Quebble** | **Academie IT en Mediadesign**    Course: OOAD  **Jaap Maaskant, 638742**  **Boris Otte, 640749**  Versie 1.0  Docent:  Herman Telman  AIM 2e leerjaar  1 april 2021  Nijmegen |

Inhoud

[1. Inleiding 3](#_Toc68102653)

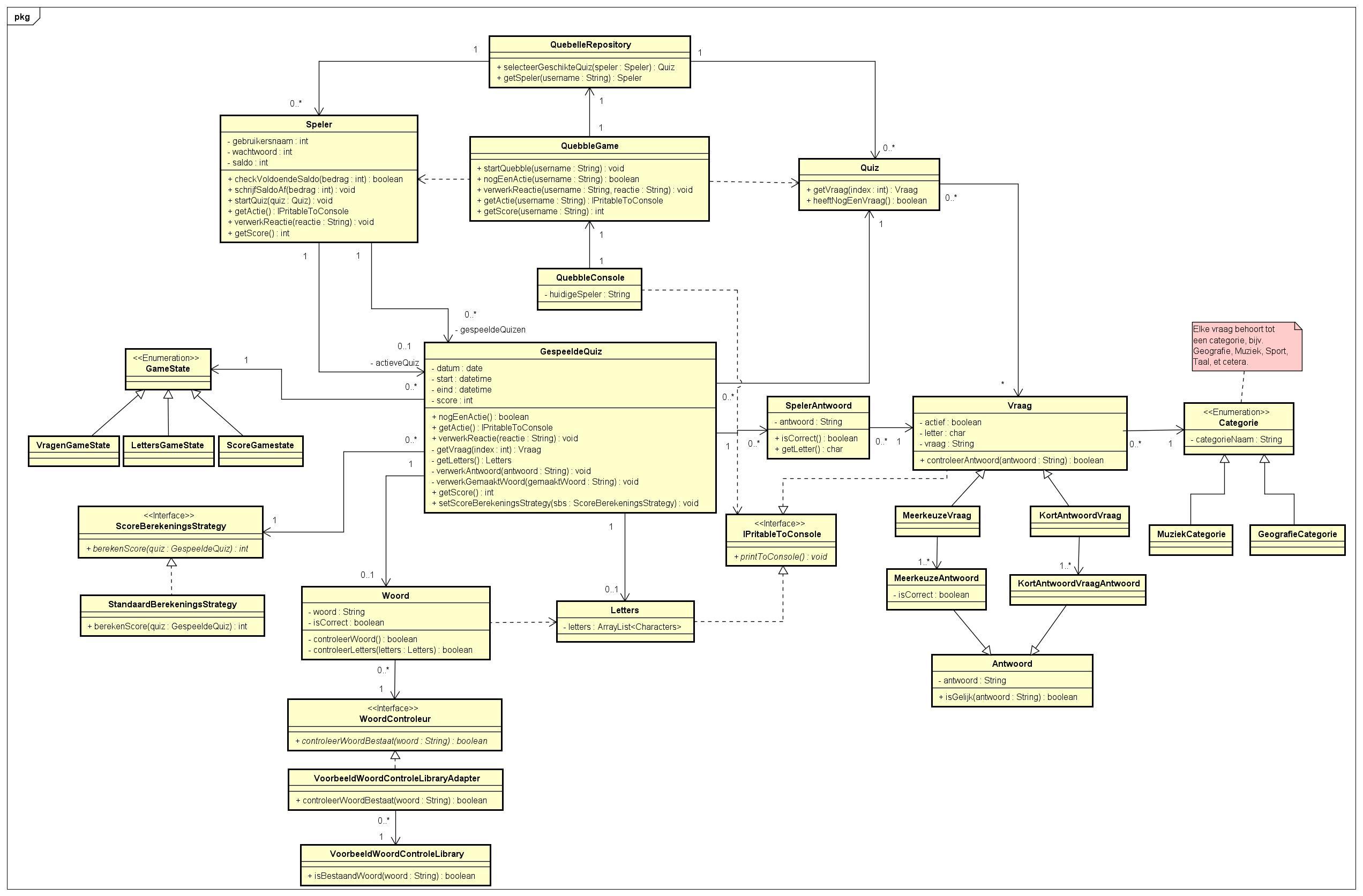
[2. Design Class Diagram 4](#_Toc68102654)

[3. Sequence Diagrams 5](#_Toc68102655)

# Inleiding

# Design Class Diagram

In dit hoofdstuk wordt het design class diagram behandelt. Aan de hand van dit diagram zal het gebruik van OO ontwerpprincipes en design patterns worden toegelicht.



Figuur - Design Class Diagram

## QuebbleConsole

Deze class is puur verantwoordelijk voor de interactie met de gebruiker. Beslissingen over wat de volgende actie is en hoe een reactie verwerkt moet worden liggen buiten deze class. Het enige waar deze class kennis over heeft is hoe acties overgebracht kunnen worden naar de gebruiker en hoe reacties opgevangen kunnen worden. Het verwerken hiervan wordt gedelegeerd naar de class QuebbleGame. Tijdens de realisatie is ervoor gekozen QuebbleConsole de gebruikersnaam bij te laten houden zodat de gebruiker niet bij iedere systeemoperaties zijn gebruikersnaam mee hoeft te geven. Hierdoor wordt QuebbleConsole een soort client die kennis heeft van de gebruiker terwijl de rest van de applicatie stateless blijft.

## QuebbleGame

Deze class linkt een aantal belangrijke classes maar verwerkt zelf weinig logica. Deze class staat in contact met de QuebbleRepository in de eerst plaats om steeds een speler object op te vragen op basis van de username. Ook wordt het selecteren van een geschikte quiz voor een speler gedelegeerd naar de QuebbleRepository. Alle systeemoperaties komen via QuebbleConsole bij deze class binnen

## QuebbleRepository

Deze class is in de eerste plaats verantwoordelijk voor het opslaan en beschikbaar stellen van data.

# Sequence Diagrams

## 3.1 Quiz spelen

### 3.1.1 System sequence diagram

### 3.1.2 speelQuebble

### 3.1.3 getVolgendeActie

### 3.1.4 getLetters

### 3.1.5 verwerkReactie

### 3.1.6 verwerkAntwoord

### 3.1.7 verwerkGemaaktWoord

### 3.1.8 geefEindscore

## 3.2 Quiz beheren

### 3.2.1 System sequence diagram

### 3.2.2 stelQuizSamen

## 3.3 Credits bijkopen

### 3.3.