

8

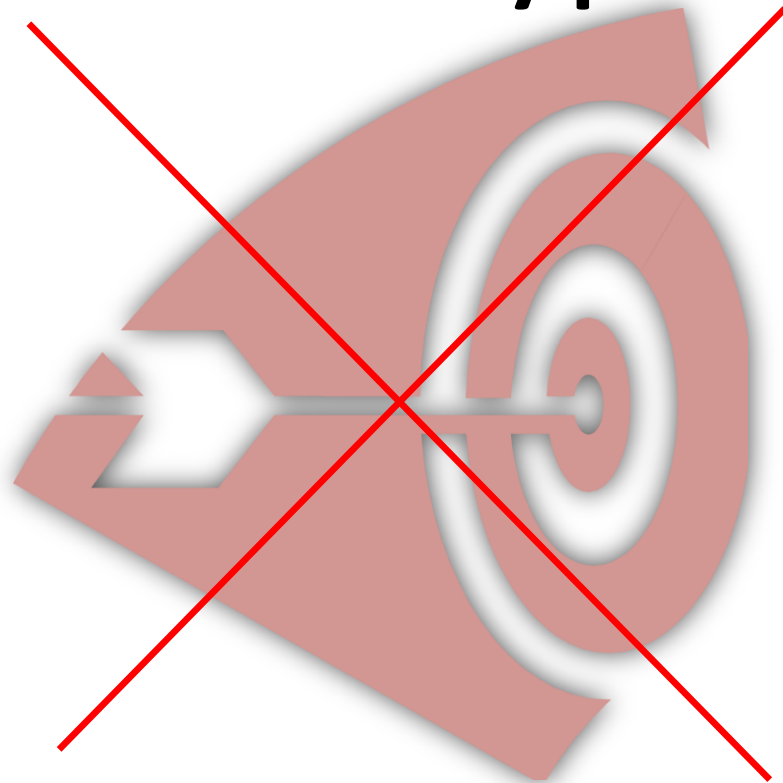
Analýza

Metóda stereotypov

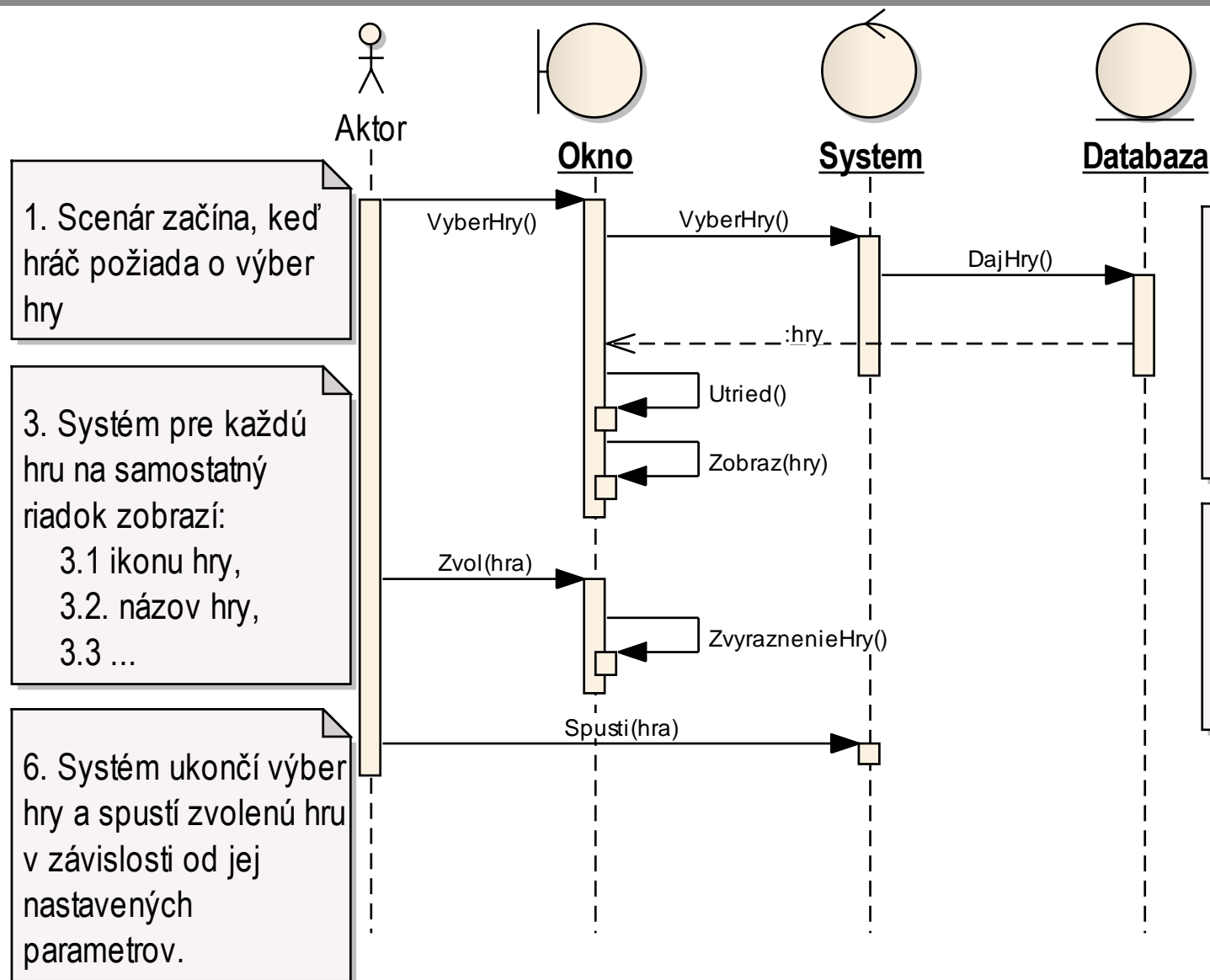
Obsah

- AntiSymetria
- Symetria
- Študentské prezentácie

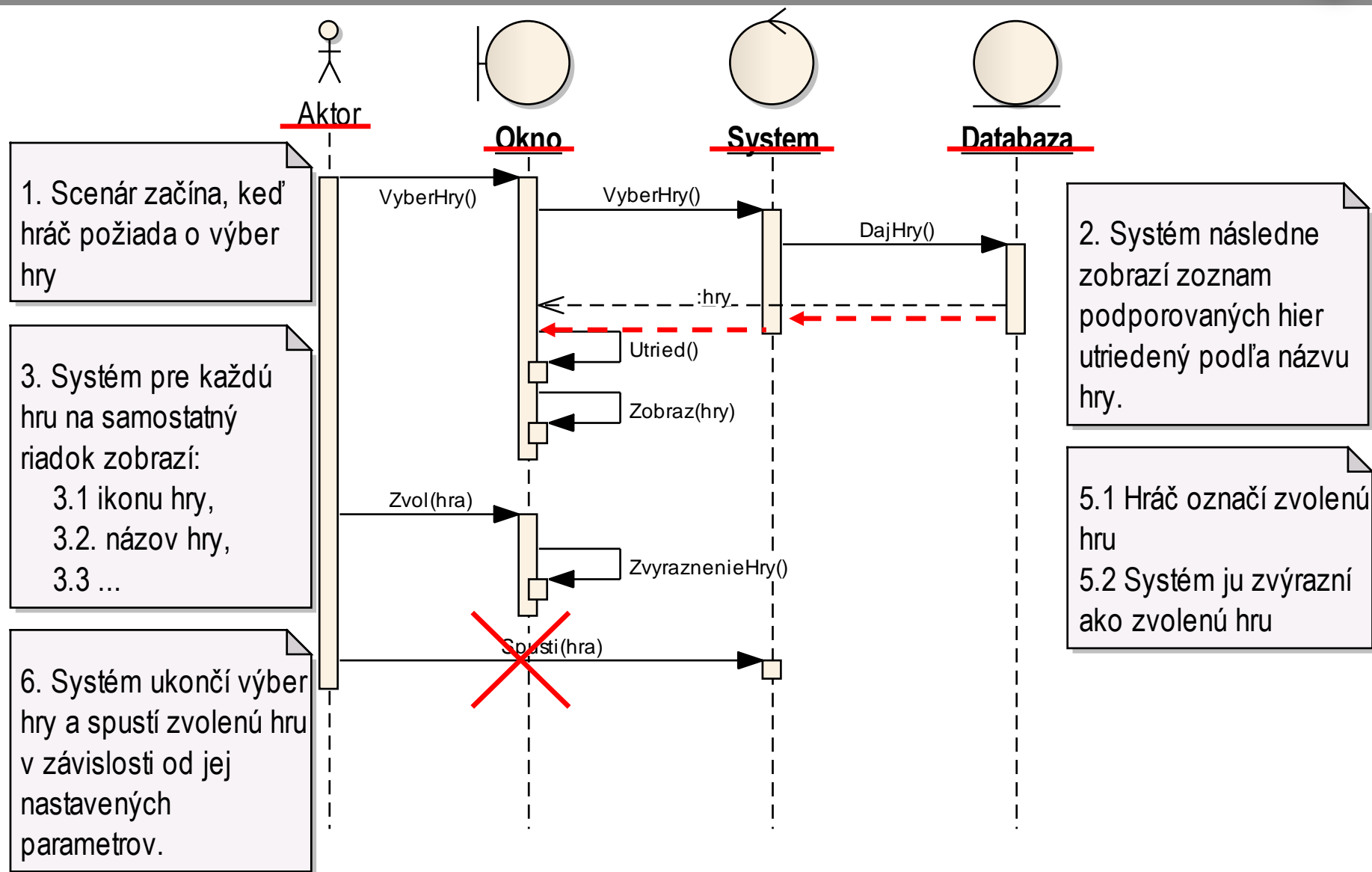
AntiSymetria – metóda stereotypov



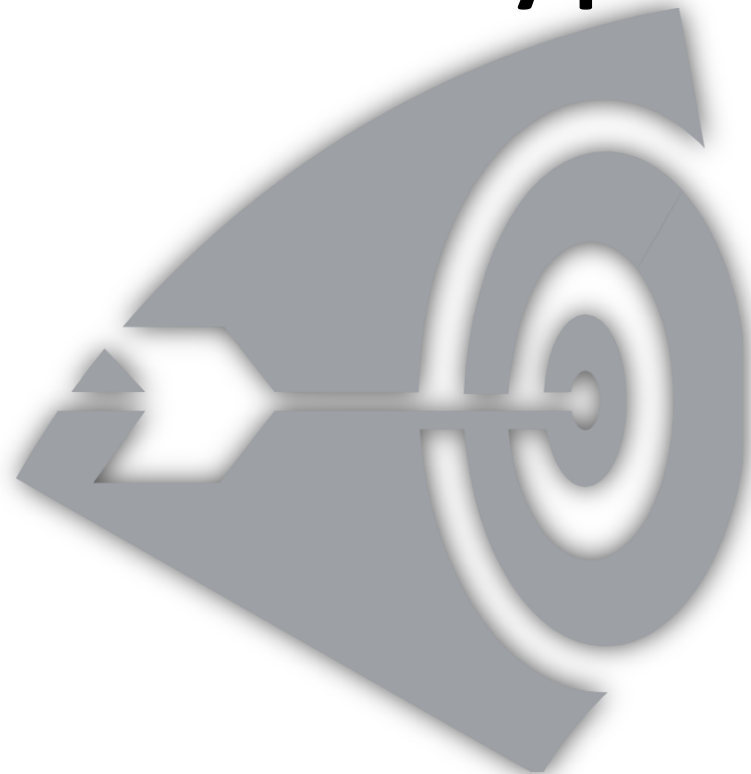
Softvérové inžinierstvo



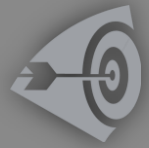
AntiSymetria



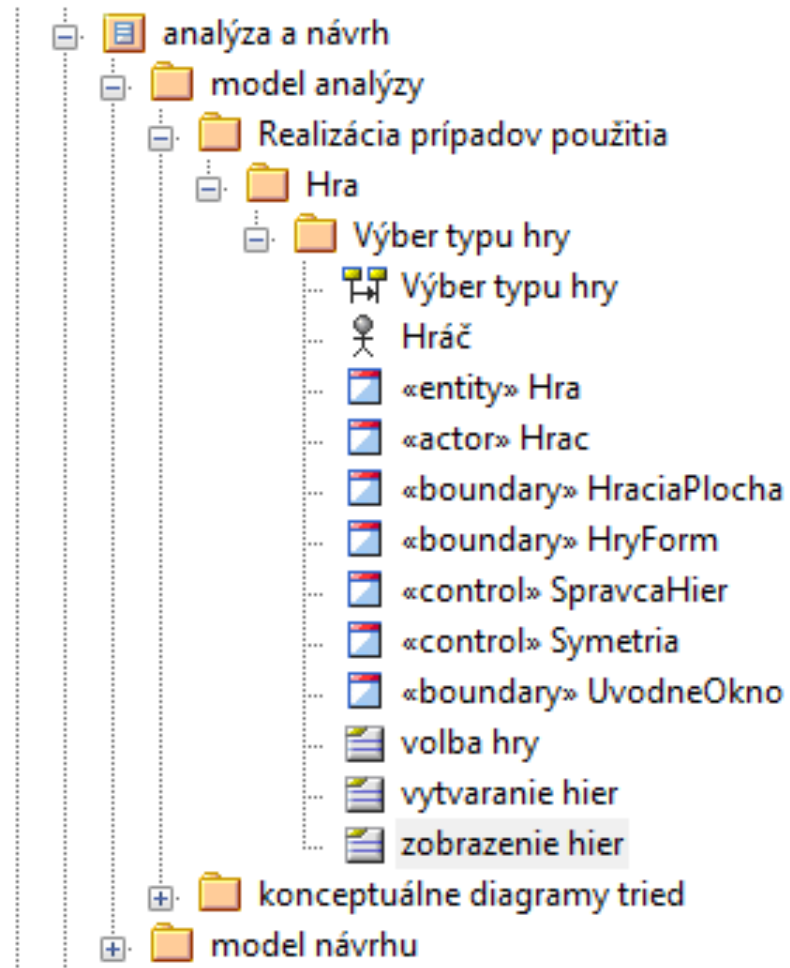
Symetria – metóda stereotypov

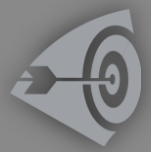


Softvérové inžinierstvo



- Pre vybrané scenáre
 - Do balíčka analýzy
 - Nový podbalíček a sekvenčný diagram
 - Identifikácia
 - aktorov
 - boundary
 - control
 - entity
 - Správy medzi nimi, popisujúce priebeh scenára





Scenár popisuje proces výberu hry.

Aktor: Hráč

Výber typu hry

A

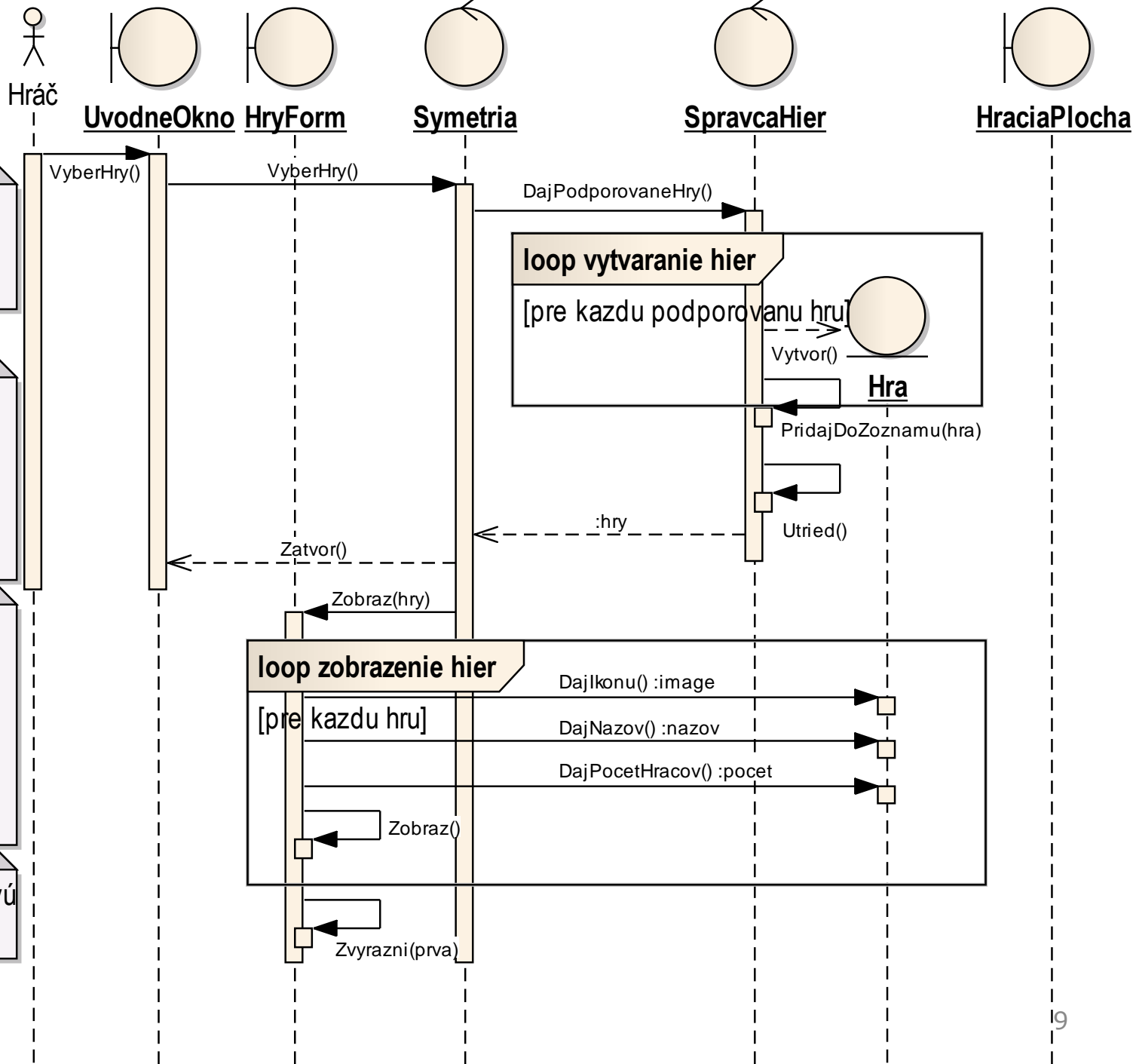
1. Scenár začína, keď hráč požiada o výber hry.
2. Systém následne zobrazí zoznam podporovaných hier utriedený podľa názvu hry:
3. Systém pre každú hru na samostatný riadok zobrazí:
 - 3.1 ikonu hry,
 - 3.2. názov hry,
 - 3.3 minimálny/maximálny počet hráčov
4. Systém zvýrazní prvú hru ako zvolenú
5. Kým hráč nepotvrdí zvolenú hru stlačením tlačidla "Hraj"
 - 5.1 Hráč označí zvolenú hru
 - 5.2 Systém ju zvýrazní ako zvolenú hru
 - 5.3 Ak pre hru existujú rôzne variácie hrania:
 - 5.3.1 Systém rozbalí rozšírené nastavenia zvolenej hry (v závislosti od hry sa môžu líšiť)
 - 5.3.2 Systém nastaví štandardné hodnoty pre jednotlivé nastavenia
 - 5.3.3 Hráč si zvolí požadované nastavenia hry
6. Systém ukončí výber hry a spustí zvolenú hru v závislosti od jej nastavených parametrov.

1. Scenár začína, keď hráč požiada o výber hry

2. Systém následne zobrazí zoznam podporovaných hier utriedený podľa názvu hry.

3. Systém pre každú hru na samostatný riadok zobrazí:
3.1 ikonu hry,
3.2. názov hry,
3.3 ...

4. Systém zvýrazni prvú hru ako zvolenú



Hráč

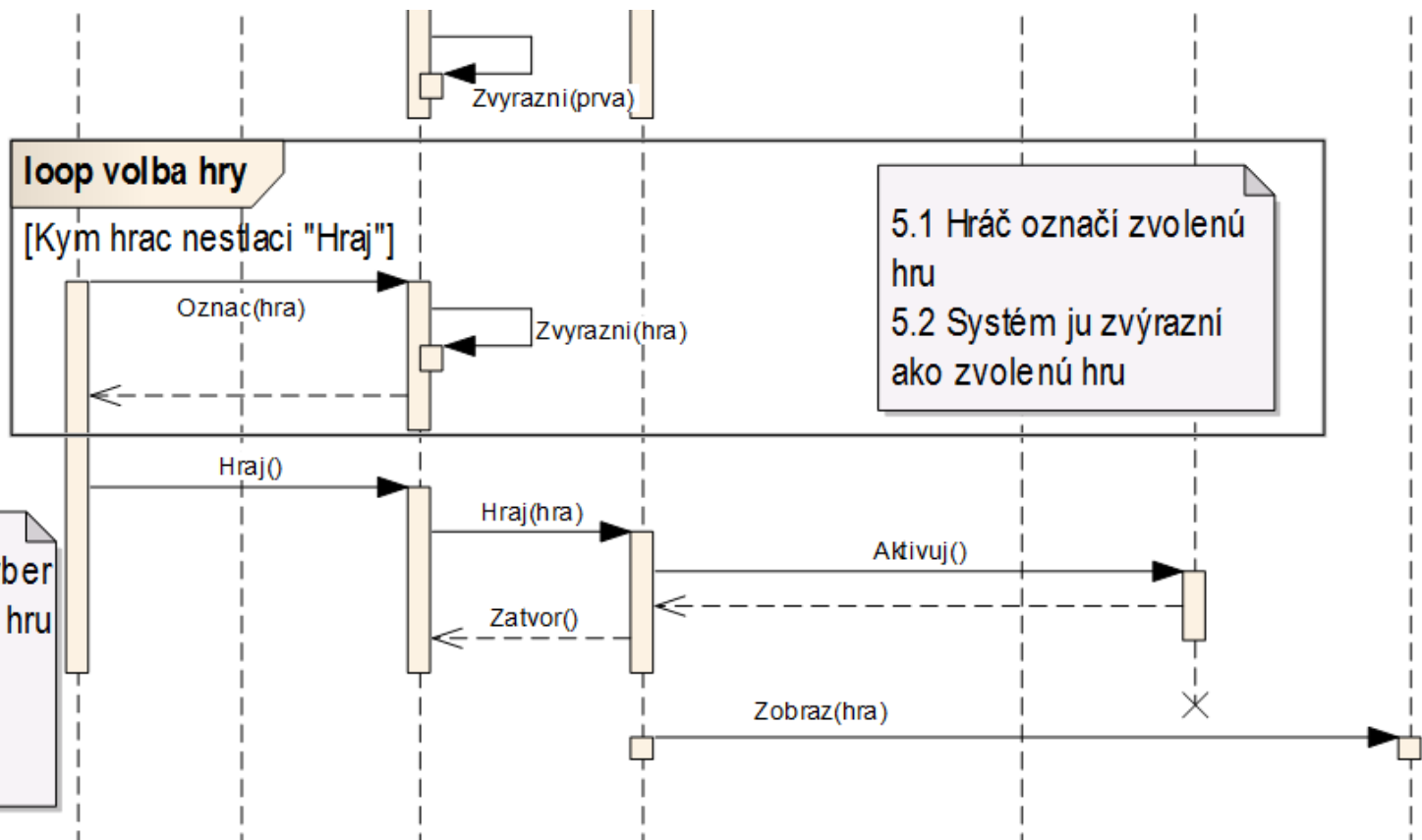
UvodneOkno

HryForm

Symetria

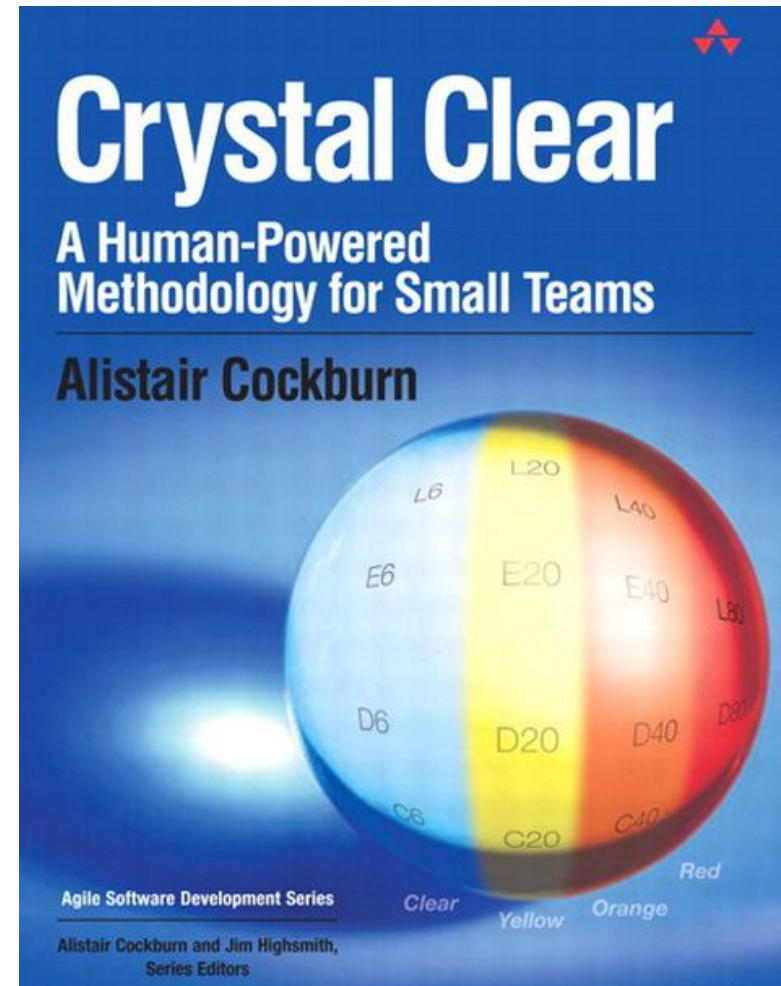
SpravcaHier

HraciaPlocha



Študentské prezentácie

- Handlovský Peter
 - Crystal: Explored (The Process)
- Slobodová Zuzana
 - Práca v tíme



Vaše otázky?

