

Oefening Kraak de code

Table of Contents

1. Situering	1
2. Use case Kraak de code (kop of munt)	1
3. Domeinmodel	2
4. SSD	2
5. OC's	3
6. TODO	3

1. Situering

Bij het gooien van kop of munt heb je twee mogelijkheden: ofwel gooi je kop (=K) ofwel munt (=M). In dit spel wordt er een code gegenereerd van 3 of 4 opeenvolgende keren kop of munt, afhankelijk van de moeilijkheidsgraad.

Voorbeeld: Code is **KMK** bij moeilijkheidsgraad gemakkelijk, code is **KKMK** bij moeilijkheidsgraad normaal.

De bedoeling is dat je de code probeert te kraken. Bij elke poging krijg je een score en op basis daarvan probeer je af te leiden hoeveel keer je de K of M goed geraden hebt om zo tot de juiste code te komen.

2. Use case Kraak de code (kop of munt)

Primaire actor : een willekeurige speler

Preconditie :

Postconditie : De speler

Normaal verloop:

1. De speler start een nieuw spel.
2. Het systeem vraagt de moeilijkheidsgraad.
3. De speler maakt een keuze voor de moeilijkheidsgraad volgens DR_MOEILIJKHEIDSGRAAD.
4. Het systeem initialiseert het spel met een te kraken code
5. Het systeem vraagt een code.
6. De speler geeft een code in.
7. Het systeem valideert.
8. Het systeem toont de score (DR_SCORE).

9. Herhaal vanaf stap 5 zolang de code niet gekraakt werd.

Alternatieve verlopen:

7A. Het systeem detecteert dat de code werd gekraakt.

1. Het systeem toont een gepaste melding.
2. Het systeem toont de code én de moeilijkheidsgraad.

Use case eindigt

Domeinregels:

DR_MOEILIJKHEIDSGRAAD

Dit spel kan gespeeld worden in twee moeilijkheidsgraden.

- Gemakkelijk: de te kraken code bestaat uit 3 opeenvolgende letters K of M.
- Normaal: de te kraken code bestaat uit 4 opeenvolgende letters K of M.

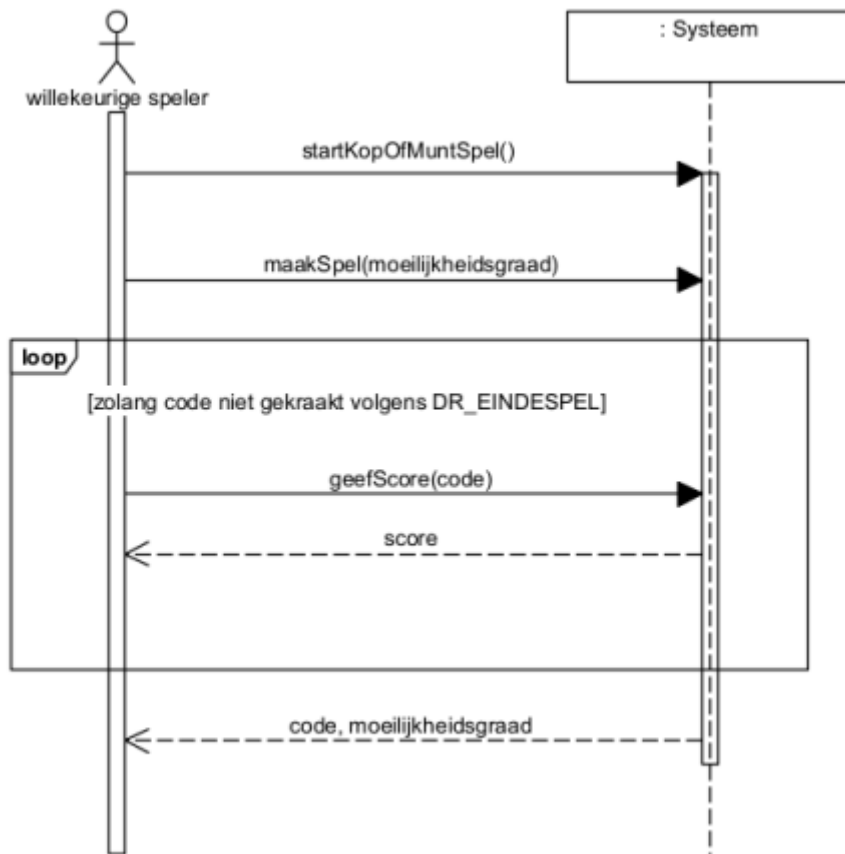
DR_SCORE

De code van de speler wordt letter per letter vergeleken met de te kraken code van het spel. Per letter die overeenkomt (op een gelijke positie) in beide codes krijg je 1 punt. Bij moeilijkheidsgraad gemakkelijk is de maximumscore dus 3, bij moeilijkheidsgraad normaal 4.

3. Domeinmodel

KopOfMuntSpel
-code -moeilijkheidsgraad

4. SSD



5. OC's

Operation	maakSpel(moeilijkheidsgraad)
Cross references	Kraak de code
Preconditions	/
Postconditions	<ul style="list-style-type: none"> • een object van KopOfMuntSpel kms werd gecreëerd. • het attribuut moeilijkheidsgraad werd geïnitieerd op de waarde van de parameter. • het attribuut code werd ingesteld op een willekeurige waarde (3 letter of 4 letters afhankelijk van de moeilijkheidsgraad).

6. TODO

1. Maak het ontwerp. Het resultaat is een DCD.
2. Implementeer het DCD.
3. Maak een applicatie waarbij je de flow vanop het SSD (cfr. use case) uitwerkt.