

### 3. Semesterprojekt - Goofy Candy Gun Dokumentation - Gruppe 3

Rieder, Kasper 201310514	Jensen, Daniel V. 201500152	Nielsen, Mikkell 201402530
Kjeldgaard, Pernille L. PK94398	Konstmann, Mia 201500157	Kloock, Michael 201370537
	Rasmussen, Tenna 201406382	

17. februar 2016

# Indhold

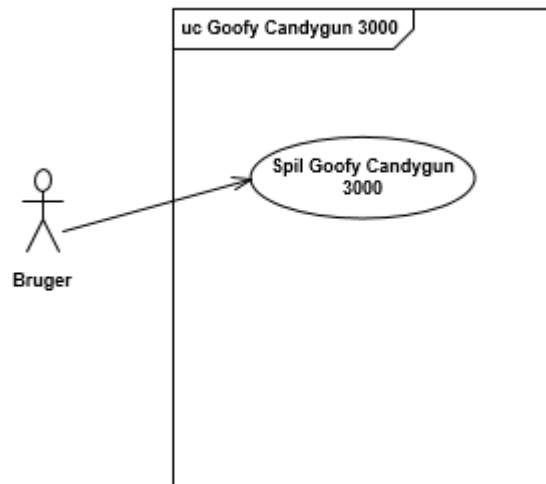
<b>Indhold</b>	<b>ii</b>
<b>Figurer</b>	<b>iii</b>
<b>1 Kravspecifikation</b>	<b>1</b>
1.1 Use case diagram . . . . .	1
1.2 Aktør kontekst diagram . . . . .	1
1.3 Aktør beskrivelse . . . . .	1
1.4 Fully dressed use case . . . . .	3
1.5 Ikke funktionelle krav . . . . .	4

## Figurer

1	Use case diagram for produktet . . . . .	1
2	Kontekst diagram for produktet . . . . .	1

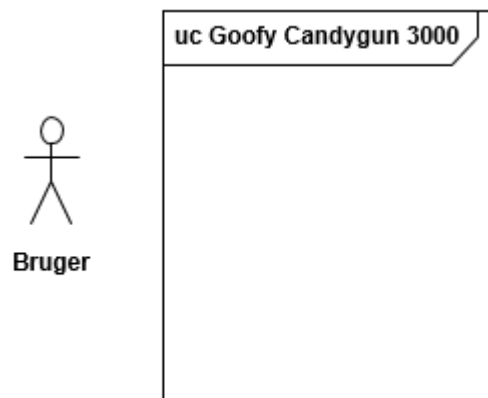
## 1 Kravspecifikation

### 1.1 Use case diagram



Figur 1: Use case diagram for produktet

### 1.2 Aktør kontekst diagram



Figur 2: Kontekst diagram for produktet

### 1.3 Aktør beskrivelse

I 'Goofy CandyGun 3000' systemet er der kun 1 primær aktør, nemlig brugeren. Det er brugeren der initierer systemet, ved at vælge spiltype på bruger-

interfacet, og brugeren har også mulighed for at stoppe spillet igen fra samme brugerinterface. Brugeren vil under spillet interagere med systemet vha. Wii-Nunchucken.

## 1.4 Fully dressed use case

<b>Navn</b>	Spil Goofy Candygun 3000
<b>Mål</b>	At spille spillet
<b>Initiering</b>	Bruger
<b>Aktører</b>	Bruger
<b>Antal samtidige forekomster</b>	Ingen
<b>Prækondition</b>	Spillet og kanonen er operationel
<b>Postkondition</b>	Brugeren har færdiggjort spillet
<b>Hovedscenarie</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bruger vælger spiltype på brugergrænsefladen [Extension 1: Brugeren vælger 2 player mode]</li> <li>2. Brugeren vælger antal skud til runden</li> <li>3. Brugeren fylder magasin med slik tilsvarende antal skud</li> <li>4. Brugeren indstiller kanon med analog stick på Wii-nunchuck</li> <li>5. Bruger udløser kanonen med Wii-nunchucks trigger</li> <li>6. Systemet lader et nyt skud</li> <li>7. Brugergrænsefladen opdateres med spillets statistikker</li> <li>8. Punkt 4 til 6 gentages indtil skuddene er opbrugt [Extension 2: Bruger afslutter det igangværende spil]</li> <li>9. Brugergrænseflade viser afslutningsinfo for runden</li> <li>10. Brugeren afslutter runden</li> <li>11. Brugergrænsefladen vender tilbage til starttilstanden</li> </ol>
<b>Udvidelser/ undtagelser</b>	<p><b>[Extension 1: Brugeren vælger 2 player mode]</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Punkt 4 til 7 i hovedscenariet gennemføres</li> <li>2. Brugeren overdrager Wii-nunchuck til den anden bruger</li> <li>3. Punkt 1 til 2 gentages indtil skuddene er opbrugt</li> <li>4. Use casen genoptages fra punkt 8</li> </ol> <p><b>[Extension 2: Bruger afslutter det igangværende spil]</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Brugergrænsefladen vender tilbage til starttilstanden</li> <li>2. Use casen afsluttes</li> </ol>

## 1.5 Ikke funktionelle krav

- Kanonen drejes 0-70 grader vertikalt (+- 5 grader)
- Kanonen kan drejes +-45 grader horizontalt
- Kanonen kan afyre slik af typen M&M's, Skittles eller Pinnochio kugler (Eller andre kugler af X mm i diameter +- Y mm)
- Brugerfladen er en grafiskbrugergrænseflade (Ikke terminalbaseret)
- Kanonen skal kunne afyre sit projektil minimum 1 meter.
- Kanonen må max være 40cm høj, bred og 'dyb'
-