

### 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	

19. februar 2016

## Indhold

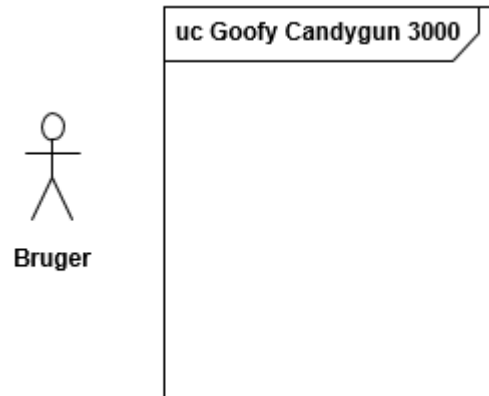
<b>Indhold</b>	<b>ii</b>
<b>Figurer</b>	<b>iii</b>
<b>1 Kravspecifikation</b>	<b>1</b>
1.1 Aktør kontekst diagram . . . . .	1
1.2 Use case diagram . . . . .	1
1.3 Aktør beskrivelse . . . . .	1
1.4 Fully dressed use case . . . . .	3
1.5 Ikke funktionelle krav . . . . .	4

## Figurer

1	Kontekst diagram for slikkanonen . . . . .	1
2	Use case diagram for slikkanonen . . . . .	1
3	Skitse af brugergrænsefladen . . . . .	4

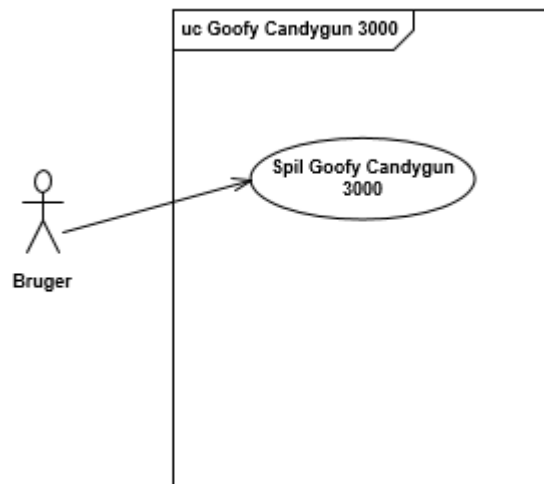
## 1 Kravspecifikation

### 1.1 Aktør kontekst diagram



Figur 1: Kontekst diagram for slikkanonen

### 1.2 Use case diagram



Figur 2: Use case diagram for slikkanonen

### 1.3 Aktør beskrivelse

I dette system er der en aktør, nemlig brugeren. Brugeren initierer systemet, ved at vælge spiltype på brugergrænsefladen. Derudover har brugeren mulighed

for at stoppe spillet igennem brugergrænsefladen. Brugeren vil under spillet interagere med systemet gennem 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</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 <ul style="list-style-type: none"> <li>[Extension 1: Brugeren vælger 2 player mode]</li> <li>[Extension 2: Bruger afslutter det igangværende spil]</li> </ul> </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. Brugeren overdrager Wii-nunchuck til den anden bruger</li> <li>2. Punkt 1 til 2 gentages indtil skuddene er opbrugt</li> <li>3. 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

1. Kanonen skal kunne drejes med en nøjagtighed på  $\pm 5^\circ$ 
  - 1.1. Vertikalt gælder dette for intervallet fra 0 til  $70^\circ$
  - 1.2. Horizontalt gælder dette for intervallet fra  $-45^\circ$  til  $45^\circ$
2. Kanonen skal kunne affyre projektiler med en diameter på  $1,25 \text{ cm} \pm 2 \text{ mm}$
3. Kanonen skal kunne affyre sit projektil minimum 1 meter
4. Kanonens størrelse må maksimalt være 40cm høj, bred og dyb
5. Fra aftryk på trigger til affyring må der maksimalt gå ti sekunder
6. Affyring af kanonen skal kunne afvikles tre gange pr. minut
7. Figur 3 viser en skitse af hvordan den grafiskbrugergrænseflade kommer til at se ud



Figur 3: Skitse af brugergrænsefladen