

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

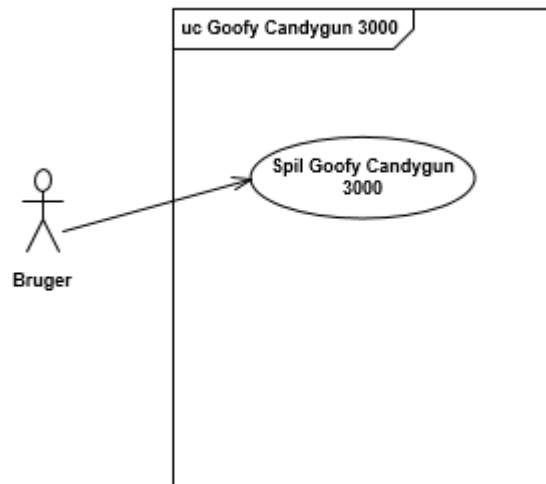
Indhold	ii
Figurer	iii
1 Kravspecifikation	1
1.1 Use case diagram	1
1.2 Aktør kontekst diagram	1
1.3 Aktør beskrivelse	1
1.4 Fully dressed use case	3
1.5 Ikke funktionelle krav	4

Figurer

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

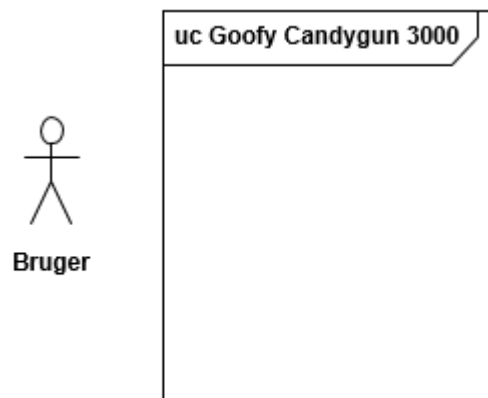
1 Kravspecifikation

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

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

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'
-