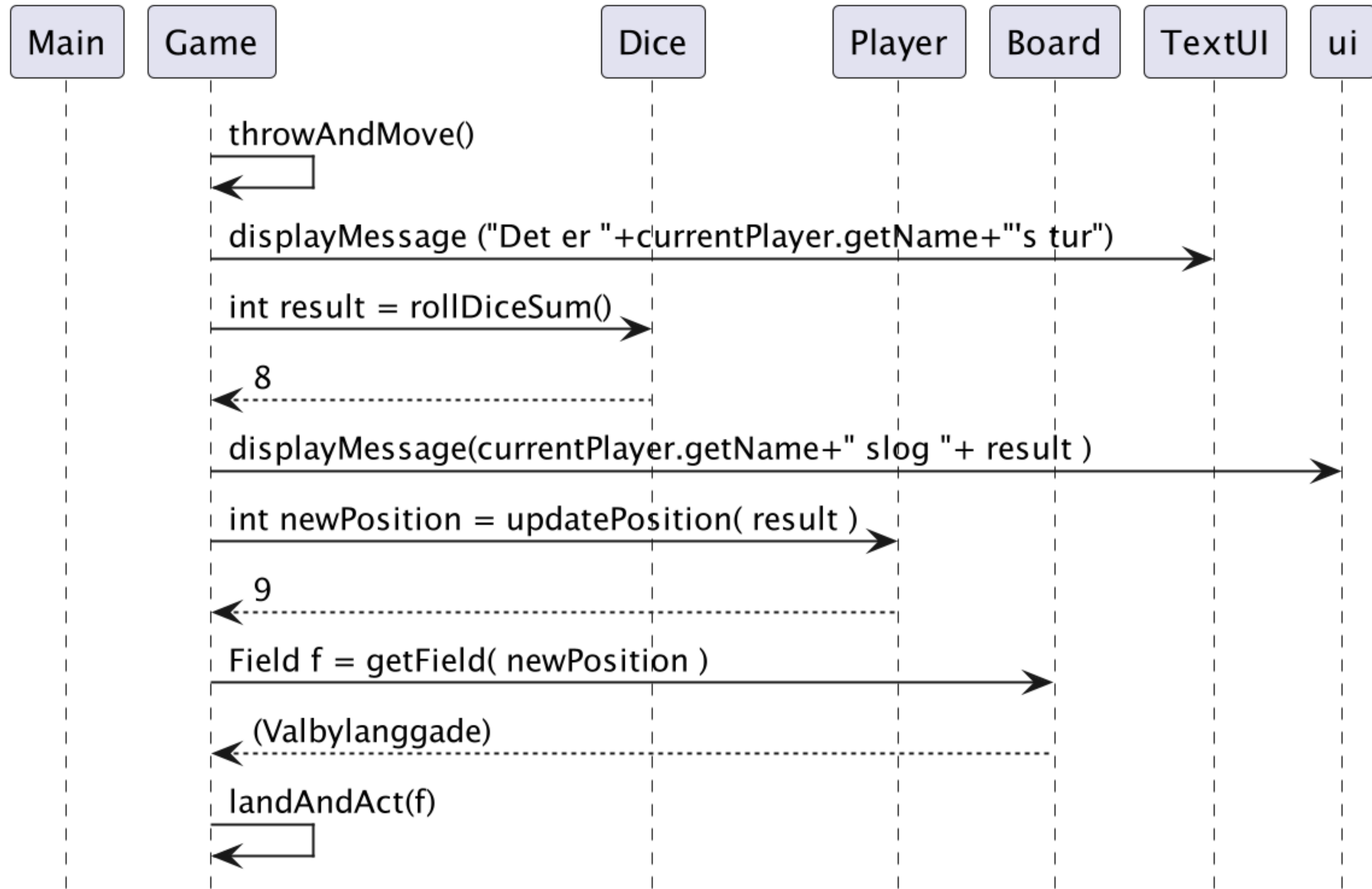


UC3 ThrowAndMove: throw the Dice and show the sum of two random numbers each between 1 and 6. The value determines which Field is activated (invokes UC4:LandAndAct).



Sprint5: Player

Developer A

Lav en ny feature-branch: `sprint5_Player_[gruppe]`

Se klassediagram, *doc/plan/static/classdiagram_v3.puml*, `Player` klassen:

- Tilføj en `position` attribut til af typen `int`.
- Tilføj `updatePosition` metoden (se klassediagram for metode signatur). Opdaterer `position`-attributten med den værdi metoden kaldes med.
- Returner spillerens nye `position`.

Developer B

Se klassediagram, *doc/plan/static/classdiagram_v3.puml*

- Tilføj klassen `Account`, med `balance` attribut og metoderne `deposit` og `getBalance` metoderne
- Tilføj en ny metode, `withdraw` til `Account`. Den skal trække `amount` fra `balance`.
- I `withdraw` metoden, tilføj et tjek der sikrer at der returneres `false` hvis der ikke er penge nok på kontoen.

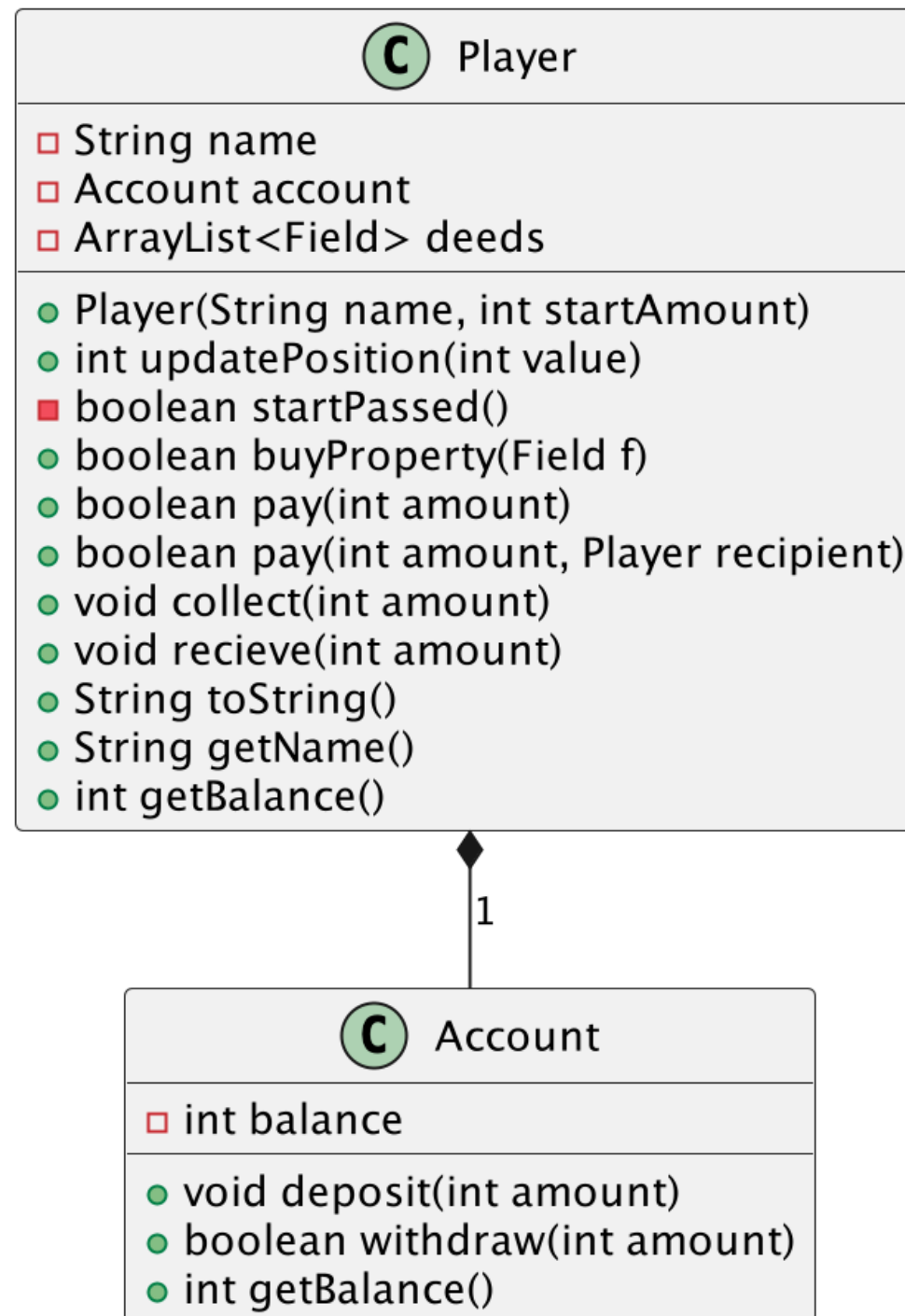
I `Player` klassen:

- Sørg for at `account` initialisere fra konstruktoren.
- Tilføj en ny metode, `receive(int amount)`, som skal sætte `amount` ind på spillerens konto, ved at kalde `Account` instansens `deposit` metode med `amount` som argument.

Tilføj et tjek i `updatePosition` for at se om spilleren har passeret start.

Hvis det er tilfældet, indsættes et beløb på spillerens konto. Brug metoden `receive` til dette.

Push feature branch til git



Sprint5: Dice

Developer A

Lav en ny feature-branch: `sprint5_dice_[gruppe]`

Opret en ny klasse, `Dice` uden konstruktor.

Klassen skal simulere de to terninger der er i et matador spil.

`rollDiceSum()` : returnerer en int med summen af to tilfældige tal mellem 1 og 6.

Developer B

Tilføj et array med plads til de to tal der blev genereret i `rollDiceSum()`

Gem værdierne af de to tilfældige tal i arrayet, hver gang metoden bliver kaldt

Tilføj en metode i `Dice`, `int getDice(int i)`, der returnerer den ene af de to tilfældige tal