

Operation contract 2:

Operation: update(Observer, Object).

Cross references:

Use case: Aanvallen

Pre conditions:

Er bestaat een instantie van speelVak:aanvalVak.

Er bestaat een instantie van Aanval:a.

Er bestaat een instantie van Wezen:aanvaller.

aanvaller is geassocieerd aan a.

Er bestaat een instantie van Timer:t.

t is geassocieerd aan a.

a is een Observer van t.

t is "afgelopen".

Er bestaat een instantie van Wezen:w.

w is geassocieerd aan aanvalVak.

Er bestaat een instantie van Rol:r.

Er bestaat een instantie van Rol:rA.

r is geassocieerd aan w.

rA is geassocieerd aan aanvaller.

Post conditions:

w.levensPunten zijn verlaagt of aanvaller.levensPunten zijn verlaagt (Ligt aan wie er verlies).

t is vernietigt.

a is vernietigt.