

## **Operation contract 1:**

### **Operation:**

doeAanval(richting : String).

### **Cross references:**

Use case: Aanvallen

### **Pre conditions:**

Er bestaat een instantie van SpelRegels:sR.

Er bestaat een instantie van KissOfDeath:kOD.

Er bestaat een instantie van Map:m.

m is geassocieerd aan kOD.

Er bestaat een instantie van SpeelvakArray:sA[];

Er bestaan een x-aantal instanties van Speelvak:s.

s zijn geassocieerd aan sA[].

sA[] is geassocieerd aan Map.

Er bestaat een instantie van Wezen:aanvaller.

aanvaller is geassocieerd aan s.

s is geassocieerd aan aanvaller.

aanvaller.energie is hoger dan de energie die een aanval kost volgens sR.

Er bestaat een instantie van Rol:r (State pattern: Dit kan een Kikker, Monster, Toeschouwer etc. zijn).

r is geassocieerd aan aanvaller.

Er bestaan (minimaal 1) instanties van Wezen:w.

w is geassocieerd aan een s.

s is geassocieerd aan w.

### **Post conditions:**

aanvaller.energie is verlaagt met <<init>>.

Er was een instantie van Aanval:a gemaakt.

aanvaller was geassocieerd aan a.

Er was een instantie van Timer:t gemaakt.

t was geassocieerd aan a.

a is Observer van t gemaakt.

t is gestart.