|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Object Naam** | **Stereotype** | **Beschrijving** |
| run\_game\_control | Control | Dirigent van use case “RUN GAME” |
| transfer\_hits\_control | Control | Dirigent van use case “TRANSFER HITS” |
| game\_parameters\_control | Control | Dirigent van use case “REGISTER GAME PARAMETERS” |
| send\_control | Control | Dirigent van use case “SEND IR MESSAGE” |
| init\_game\_control | Control | Dirigent van use case “INIT GAME” |
| detector\_control | Control | Dirigent van use case “RECEIVE IR MESSAGE” |
| ir\_sensor | Boundary | Een sensor die doorgeeft of er een IR signaal is. |
| keyboard | Boundary | Een keypad waarop de 0-9, # en \* geselecteerd kunnen worden. |
| display | Boundary | Een display die bepaalde informatie weergeeft als de controls erom vragen. |
| ir\_led | Boundary | Gaat aan en uit afhankelijk van wat de send\_control wilt. |
| trigger | Boundary | Een knop die terugveert. |
| player\_id | Entity | Bevat het ingestelde player ID. |
| received\_hits | Entity | Houdt bij door wie en door wat voor wapens de speler is geraakt. |
| current\_hp | Entity | Houdt huidige hitpoints van de speler bij. |
| weapon | Entity | Slaat op wat voor wapen de huidige speler heeft. |