

### Klassediagram oppgave a.

#### Troll

X

Y

Xfart

Yfart

Lengde

Farge

Egenskaper:

Funksjon for å tegne den.

Funksjon for å flytte den

#### MatBoks

X

Y

Lengde

Farge

Egenskaper:

Funksjon for å tegne den

#### Hindringsboks (arver fra matboks)

Samme attributter som matboks

Egnskaper:

Funksjon for å tegne den

Funksjon for å avslutte program etter kollisjon

### Dokumentasjon oppgave b)

Programmet bruker klasser for å lage og fjerne objekter, programmet er konstruert slik som ULM diagrammet ovenfor viser. Man bruker piltastene på tastaturet for å styre hvilken retning trollet skal gå i. om man treffer en matboks vil matboksen dukke opp ett annet sted på skjermen og du vil få ett poeng som vises øverst i høyre hjørne. Om en er uheldig og kolliderer med veggen er spillet over. Trollet øker farten med 10% etter hver matbit.

Jeg fikk dessverre ikke tid til å implementere hindringene, men om jeg hadde fortsatt ville jeg gitt hindringen den tidligere posisjonen til matbiten før den måtte ventet 2 sekunder for å dukke opp slik at den ikke kolliderte med spilleren med en gang.