

UML opdrachten

Opdracht 1 van 2

Maak met behulp van yEd een UML klassediagram van een te programmeren spel (working title 'dynamite') die de volgende classes bevat:

- Game
- Room
- Dynamite
- Enemy
- Player
- Weapon
- Bullet
- Pistol
- Shotgun

Het mini Gamedesign Document:

In de Game zijn Rooms waar Dynamite ligt en Enemies rondlopen. De Player moet de Dynamite tot ontsteking brengen en Enemies neer schieten die in de weg staan. Als Player de Dynamite succesvol tot ontsteking heeft gebracht wordt de Player naar de volgende Room geblazen (win situatie).

De Enemies proberen dat te verhinderen door te schieten op de Player. Als de Room wordt opgeblazen gaan de Enemies dood. De Player heeft een stoer pak dat -gek genoeg- wel tegen explosies kan, maar slecht tegen Bullets.

Weapons liggen in de Rooms en zijn op te pakken door zowel de Player als de Enemies. Alle Weapons hebben een beperkte hoeveelheid Bullets. Als de Bullets op zijn is het Weapon onbruikbaar. Er ligt geen munitie in de Room. Weapons kunnen niet tegen explosies. De Player kan een Weapon dan ook niet meenemen naar de volgende Room.

Er zijn ongetwijfeld betere, leukere of handigere manieren en ideeën te bedenken, maar houd je strict aan deze specificatie.

Exporteer het yEd klassediagram naar 'dynamite.png' (als .png image dus). Upload de dynamite.png file als uitwerking van deze opdracht op It's Learning.

Opdracht 2 van 2

Maak van de classes die je in je applicatie voor de komende modules/projecten gaat hebben in yEd een klassediagram. Exporteer ook als png. Dit klassediagram komt in je Technisch Ontwerp terecht. Laat je klassediagram zien tijdens je assessment.

Onnodig te vermelden dat je uiteraard de source files (als .graphml) ook bij je project bewaard om bij voortschrijdend inzicht je klassediagrammen aan te kunnen passen.