

3-ugers strategiplan jan 2015 – feb 2015

02312 Indledende programmering

Projekt navn: *CDIO eksamen 3 ugers projekt*

Gruppe nr: *52*

Afleveringsfrist: *mandag den 19/1 2015 Kl. 12:00*

Denne rapport er afleveret via Campusnet (der skrives ikke under)

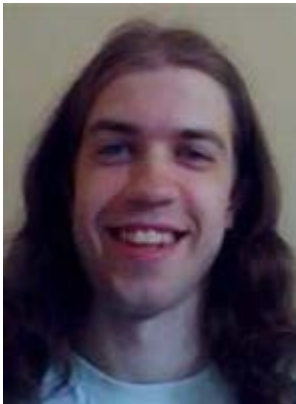
Denne rapport indeholder *14* sider incl. denne side.

Studie nr, Efternavn, Fornavne

Underskrift

s144869, Bordig, Daniel

Kontakt person (Projektleder)



s144872, Hyltoft, Stefan



s14488, Habibollah, Emdadollah



s134296, Jensen, Nicklas



52_final							
Time-regnskab							
Dato	Deltager	Design	Impl.	Test	Dok.	Andet	Ialt
2015/05/01	Stefan Hyltoft					4	4
2015/05/01	Daniel Bordig					4	4
2015/05/01	Emdadollah Habibollah					4	4
2015/05/01	Nicklas Thor Pålsson Jensen					4	4
2015/06/01	Stefan Hyltoft	2			1	2	5
2015/06/01	Daniel Bordig	2			1	2	5
2015/06/01	Emdadollah Habibollah	2			1	2	5
2015/06/01	Nicklas Thor Pålsson Jensen	2			1	2	5
							0
							0
							0
							0
							0
							0
							0
							0
							0
	Sum	8	0	0	4	24	36

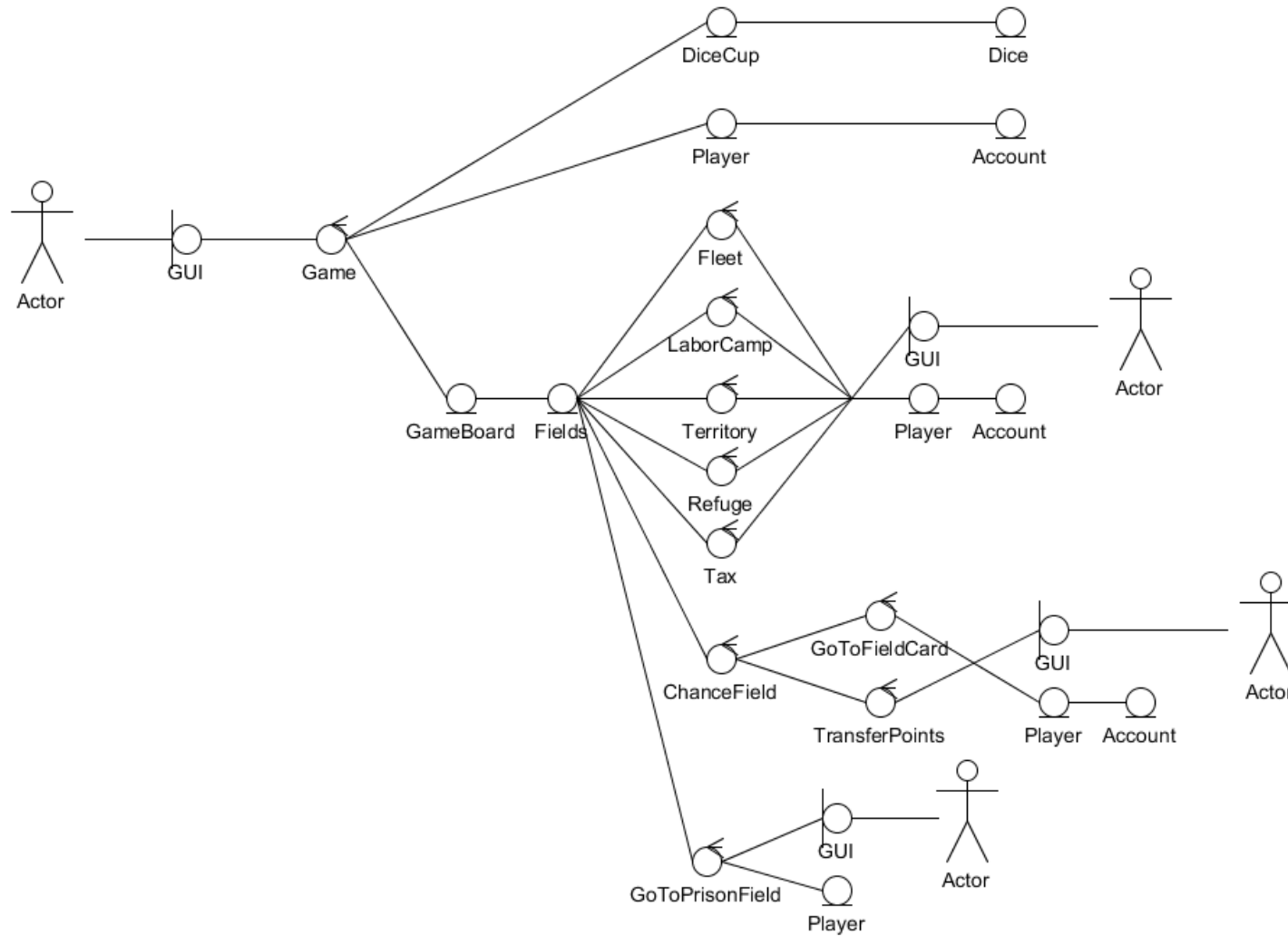
Table of Contents

Strategiplan	6
Game klassen	8
Spillets hovedløkke sekvensdiagram	9
Check om spiller har tabt – sekvensdiagram	10
Check om spiller har vundet – sekvensdiagram	11
Check om spiller har passeret Start felt – sekvensdiagram	12
Fields klasserne	13
TaxPercent.landOnField – sekvensdiagram	14
TaxStatic.landOnField – sekvensdiagram	15
Commit history	Error! Bookmark not defined.

Strategiplan

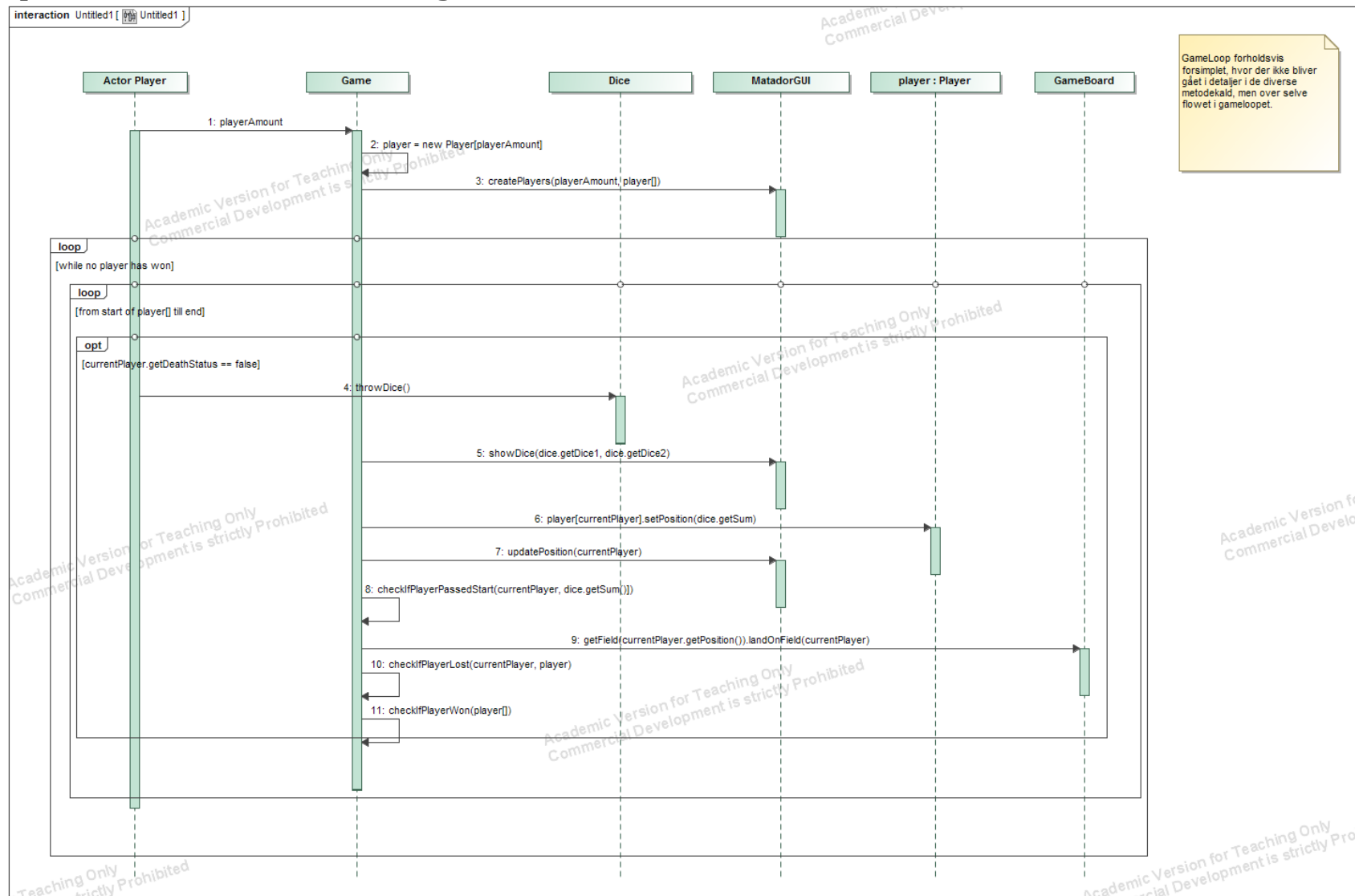
- Daglige møder
 - Snak om hvad vi har nået, og hvad vi skal nå næste gang
- Udgangspunkt fra CDIO 3 opgaver
- Prioriteter – Gruppe 1 først, gruppe 3 til sidst
 - Gruppe 1
 - Felter i Matadorspillet oprettes
 - Start feltet
 - Gruppe 2
 - “Prøv lykken” kort
 - Fængsel
 - Gruppe 3
 - Huse og hoteller
 - Pantsætte
 - Bytning af grunde mellem spillere
- Brug af Github til versionering

BCE Model (Stefan)

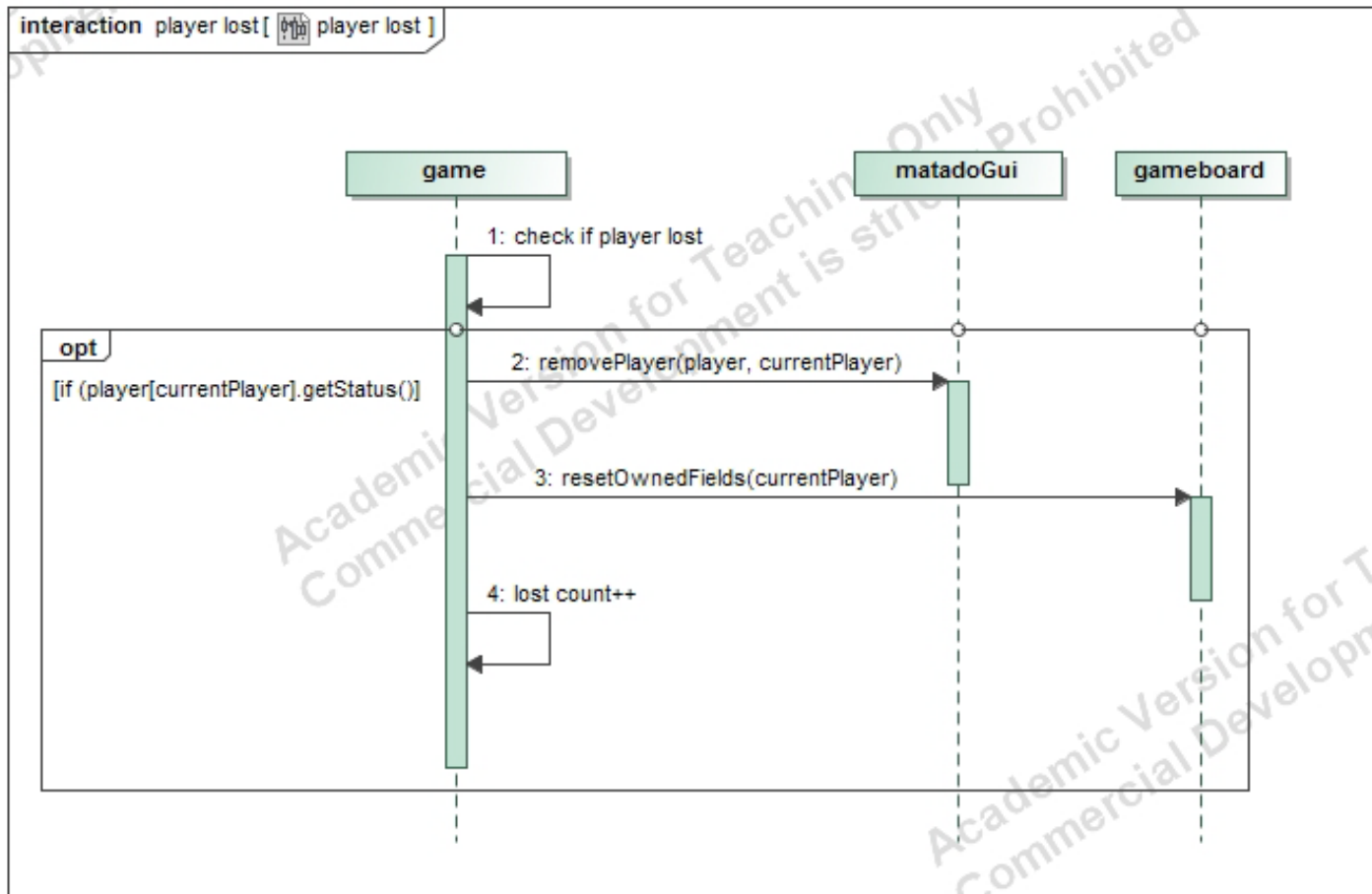


Game klassen

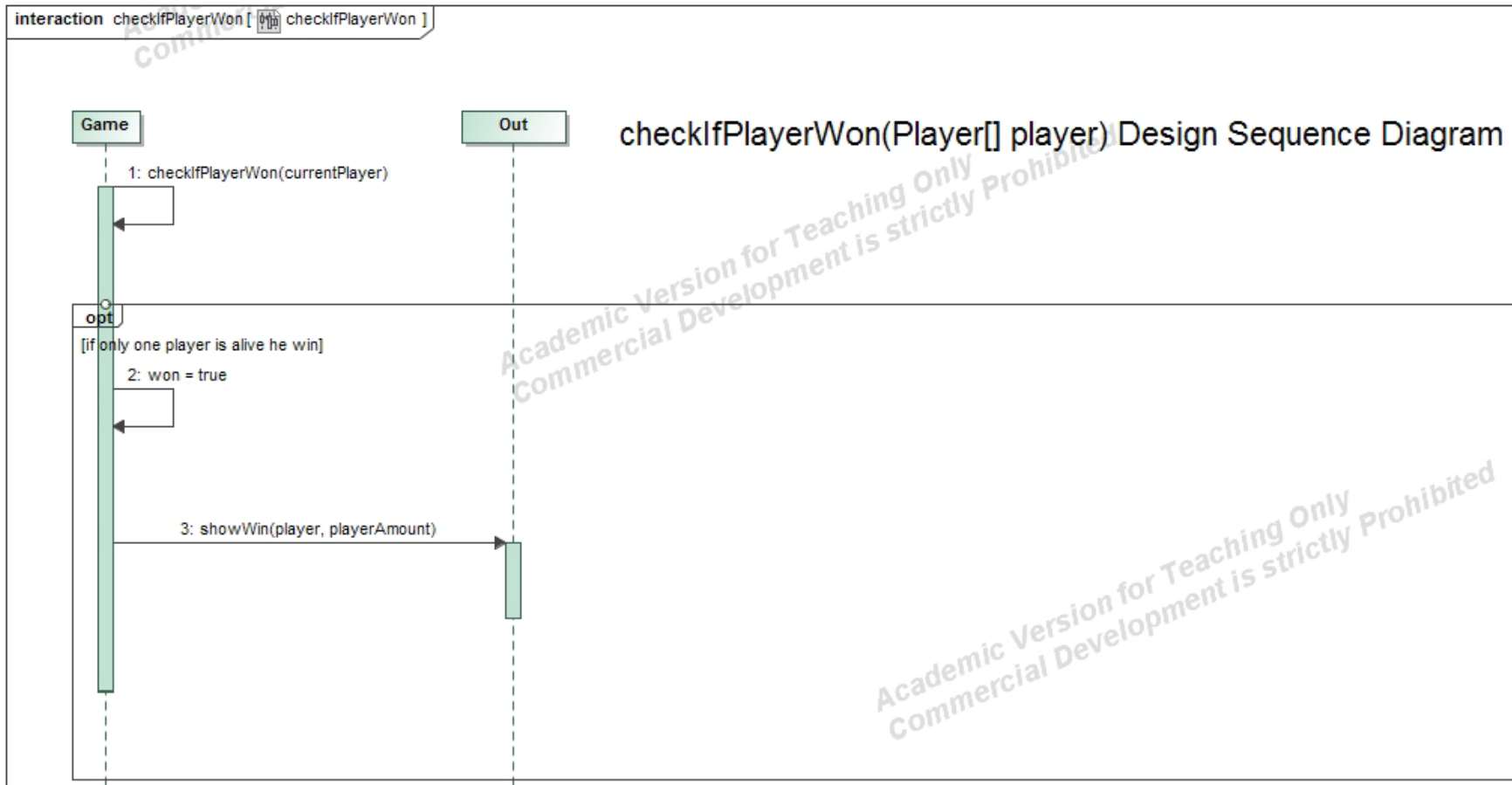
Spillets hovedløkke sekvensdiagram (Stefan)



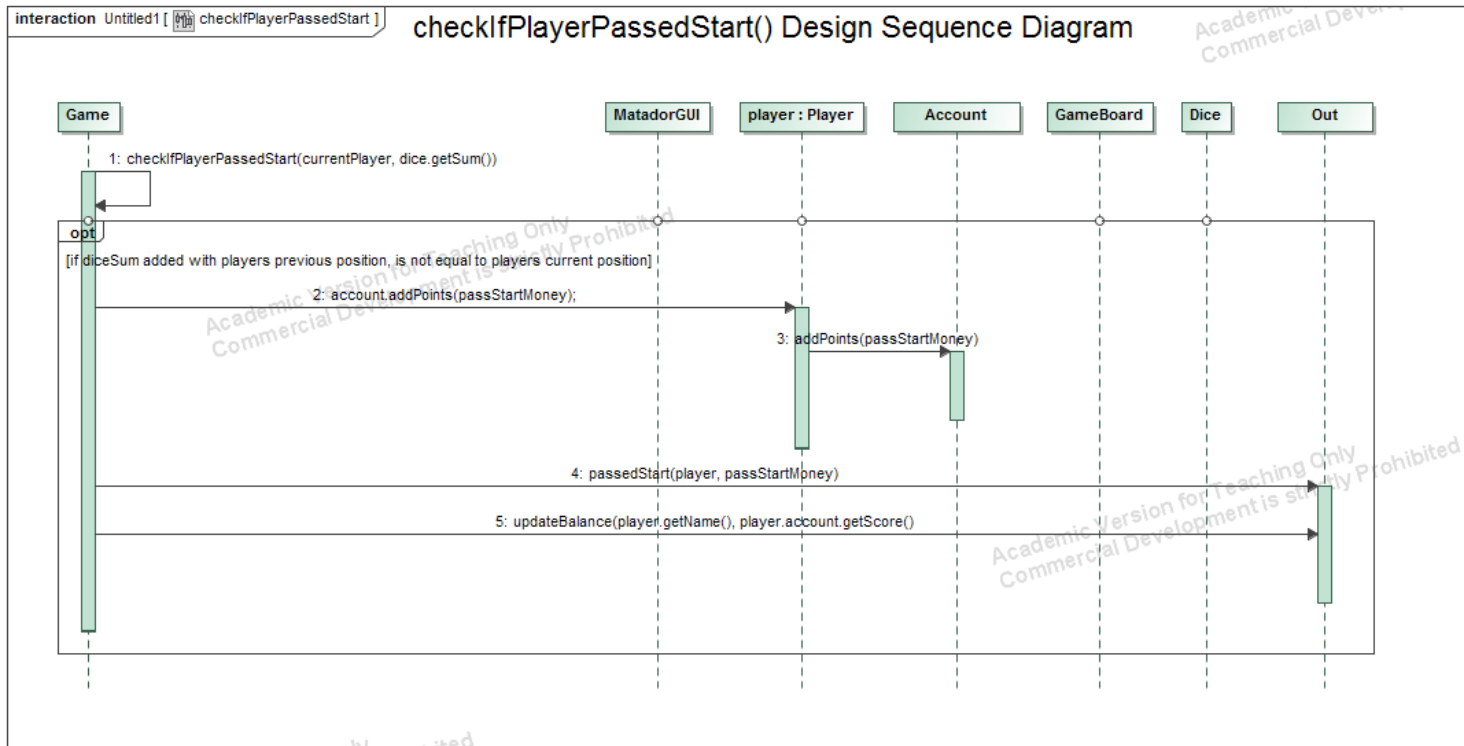
Check om spiller har tabt – sekvensdiagram (Emdah)



Check om spiller har vundet – sekvensdiagram (Nicklas)

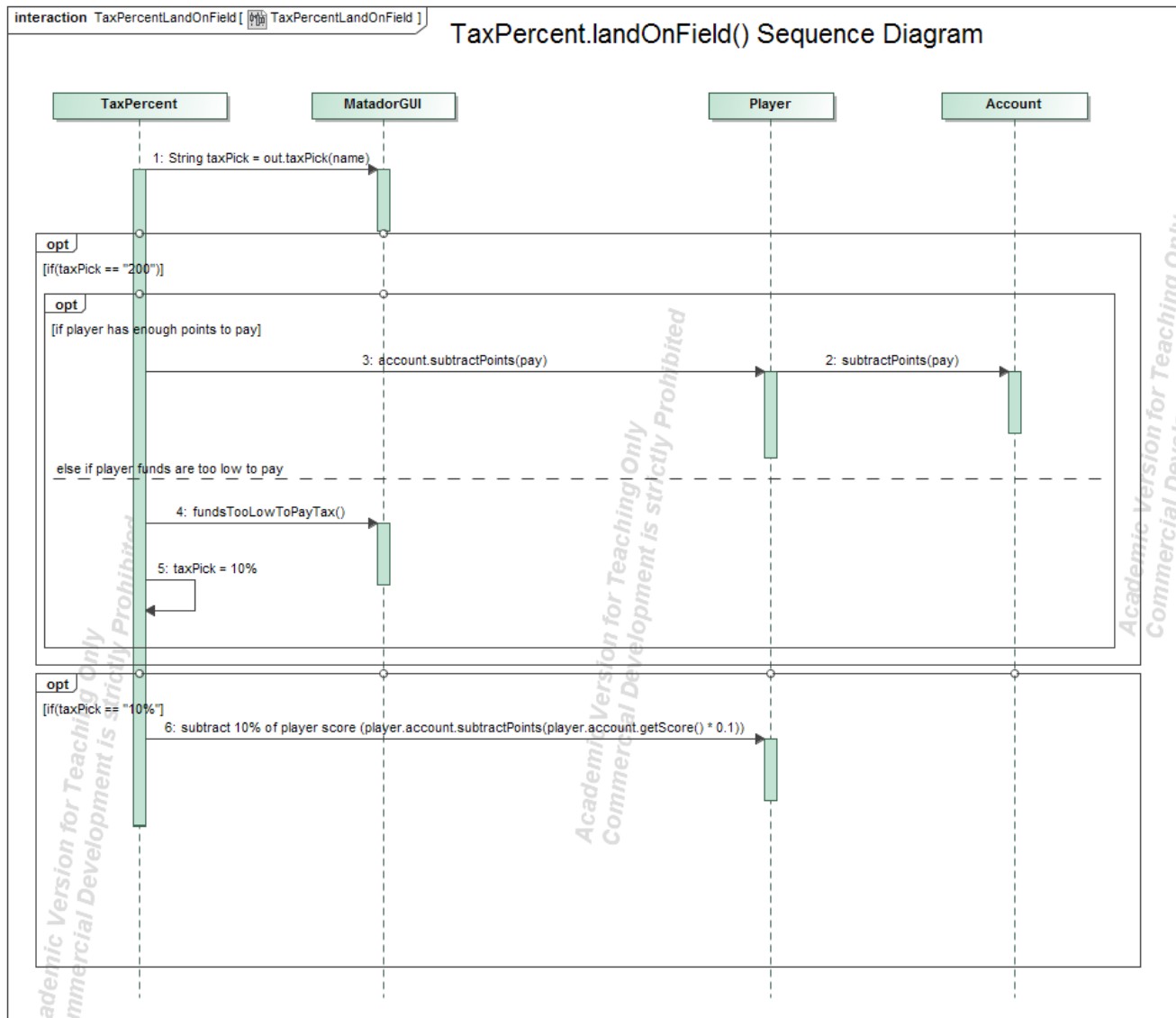


Check om spiller har passeret Start felt – sekvensdiagram (Stefan)

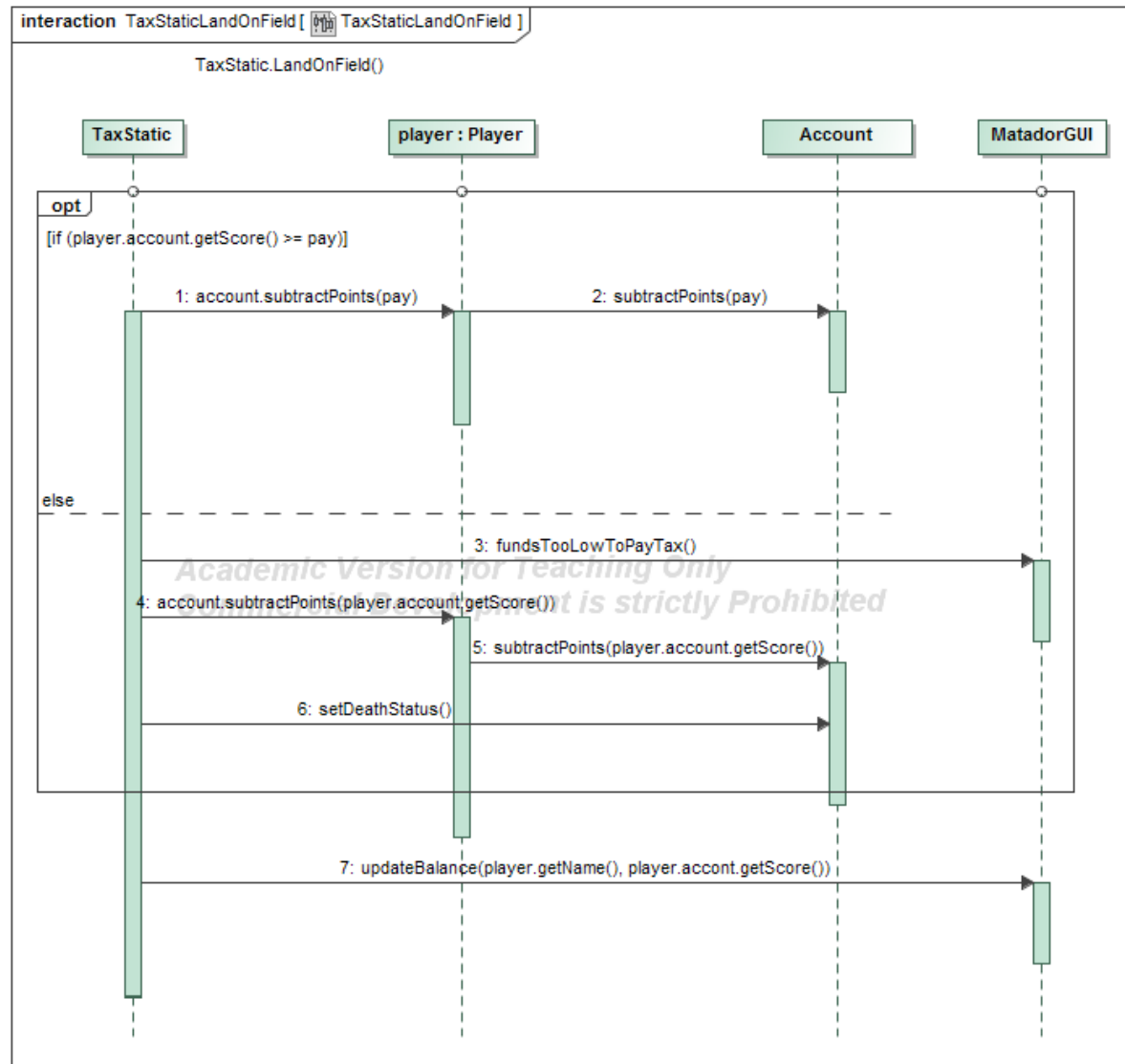


Fields klasserne

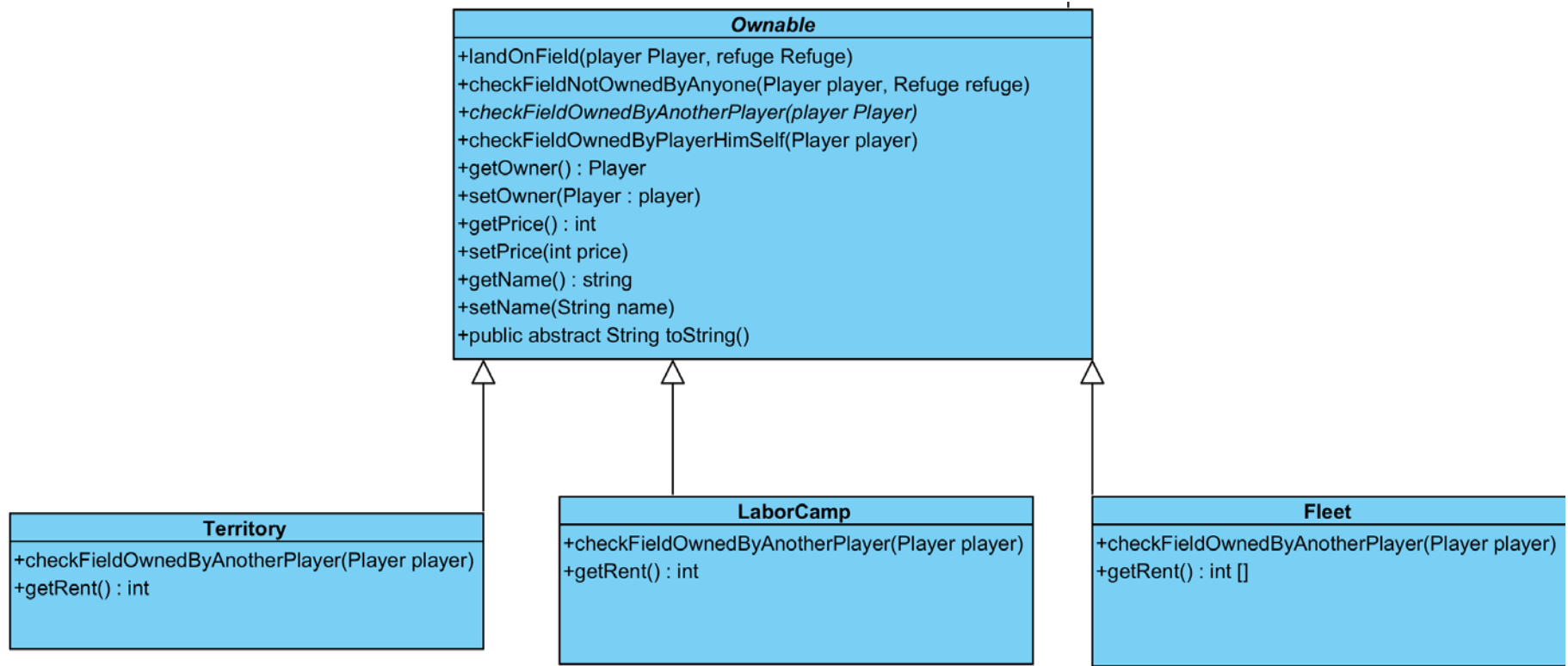
TaxPercent.landOnField – sekvensdiagram (Stefan)



TaxStatic.landOnField – sekvensdiagram (Stefan)



Ownable Field klasser



Arv er blevet brugt for at klasserne ikke skal indeholde den samme kode, og for at lette vedligeholdelse af koden.

Klasserne(Territory, LaborCamp, Fleet) bruger den samme **landOnField()** metode, arvet fra *Ownable*, men har hver deres egen defineret(overridet) **checkFieldOwnedByAnotherPlayer(Player player)** metode.

F.eks. når en spiller lander på LaborCamp skal der betales point baseret på andre ting, end hvis man lander på Territory osv., derfor har de hver deres egen metode på dette, som varierer en lille smule.

getRent() er samtidig også unik for hver af de tre klasser(Territory, LaborCamp og Fleet), da **getRent()** inde i Fleet skal returnere en int array, og ikke bare en int.

