|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Deadline: 3 april 2022 | |  |
| Ontwerp – Opdracht 3: GRASP | | |
| Naam + Voornaam | Everaerts Jarne | |
| Student number | 863274je | |
|  |  | |

Sla dit document op met als bestandsnaam:

Naam\_Voornaam\_Ontwerp\_GRASP.docx

# GRASP - Gegeven

Diagram

Description automatically generated

# Grasp - Gevraagd

Je krijgt de beschrijving van een aantal verantwoordelijkheden (uit een analyse) die moeten gerealiseerd worden door een methode op bovenstaand DCD:

* + Definieer de methode signatuur (goede naam, correcte parameters, returntype).
  + Bepaal in welke klasse deze methode thuishoort.
  + Verklaar dit aan de hand van een GRASP patroon (naam patroon + korte uitleg hoe dit patroon toegepast wordt).

## Verantwoordelijkheid: teruggeven van alle spelers in een toernooi.

Methode: geefSpelersVanToernooi(toernooi : string) : List<Spelers>

Klasse: Toernooi

Patroon & uitleg: Expert( associatie toernooi kent spelers)

## Verantwoordelijkheid: een nieuw spel toevoegen aan een Toernooi.

Methode: maakSpel(toernooi : string, aantalspelers: int) : void

Klasse: toernooi

Patroon & uitleg: Creator (toernooi maakt spel)

## Verantwoordelijkheid: de leeftijd (in jaar) van een speler opvragen

Methode: geefLeeftijd():int

Klasse: Speler

Patroon & uitleg: Expert

## Verantwoordelijkheid: een tekstuele representatie/losse gegevens van alle spelers van alle spellen in een bepaald toernooi opstellen, gegeven de naam van dat toernooi.

Methode: geefSpelerInfo(naamToernooi:string) : List<Speler>

Klasse: ToernooiRepo

Patroon & uitleg: Expert

## Verantwoordelijkheid: het selecteren en bijhouden van een toernooi aan de hand van de naam.

Methode: geefToernooi (naamToernooi : string) : Toernooi

Klasse: DomeinController

Patroon & uitleg: Controller

## Verantwoordelijkheid: een nieuwe speler toevoegen aan een toernooi gegeven een speler-object en de naam van het spel dat hij/zij zal spelen.

Methode: voegSpelerToe(Speler, spelNaam : string) : void

Klasse: Toernooi

Patroon & uitleg: Expert

## Verantwoordelijkheid: teruggeven van alle toernooien

Methode: geefToernooien () : List<Toernooien>

Klasse: DomeinController

Patroon & uitleg: Controller

## Verantwoordelijkheid: teruggeven van alle spelers met een bepaalde leeftijd van een spel.

Methode: geefSpelersVanLeeftijd(geboorteDatum : date) : list<Speler>

Klasse: Spel

Patroon & uitleg: Expert

## Verantwoordelijkheid: uit elk toernooi een willekeurige speler loten en teruggeven

Methode: geefRandomSpeler() : list<Speler>

Klasse: ToernooiRepo

Patroon & uitleg: Expert

## Verantwoordelijkheid: maken van een nieuw Toernooi, gegeven, de naam en tijdstip.

Methode: maakToernooi(naam:String, tijdstip : date): void

Klasse: DomeinController

Patroon & uitleg: Creator