|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Deadline: 3 april 2022 | |  |
| Ontwerp – Opdracht 3: GRASP | | |
| Naam + Voornaam | \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ | |
| Student number | \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ | |
|  |  | |

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:

Klasse:

Patroon & uitleg:

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

Methode:

Klasse:

Patroon & uitleg:

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

Methode:

Klasse:

Patroon & uitleg:

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

Methode:

Klasse:

Patroon & uitleg:

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

Methode:

Klasse:

Patroon & uitleg:

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

Methode:

Klasse:

Patroon & uitleg:

## Verantwoordelijkheid: teruggeven van alle toernooien

Methode:

Klasse:

Patroon & uitleg:

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

Methode:

Klasse:

Patroon & uitleg:

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

Methode:

Klasse:

Patroon & uitleg:

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

Methode:

Klasse:

Patroon & uitleg: