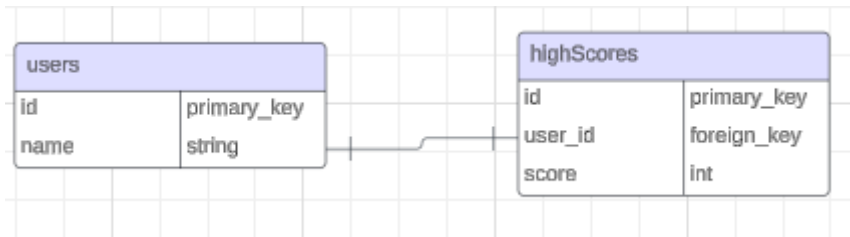


ERD

ERD: Voor database design.



Design Patterns

De configuration classe is onze singleton, we hebben gekozen voor dit designpattern zodat de configuratie variabelen overal bereikbaar zijn.

Configuration	
FieldHeight	static int
FieldWidth	static int
Velocity	static int
currentTime	DateTime
lastTime	DateTime
YStart	static int
XStart	static int
Score01	int
Score02	int
BatSize	static int

Ball	
_ball	string
_direction	int
_yPartial	double
_ballPosition	int[]
_config	Configuration
Ball()	
RollBall()	

Bat	
GenerateBats()	
MoveUp	
MoveDown()	
MovingLeftBat()	
MovingRightBat()	

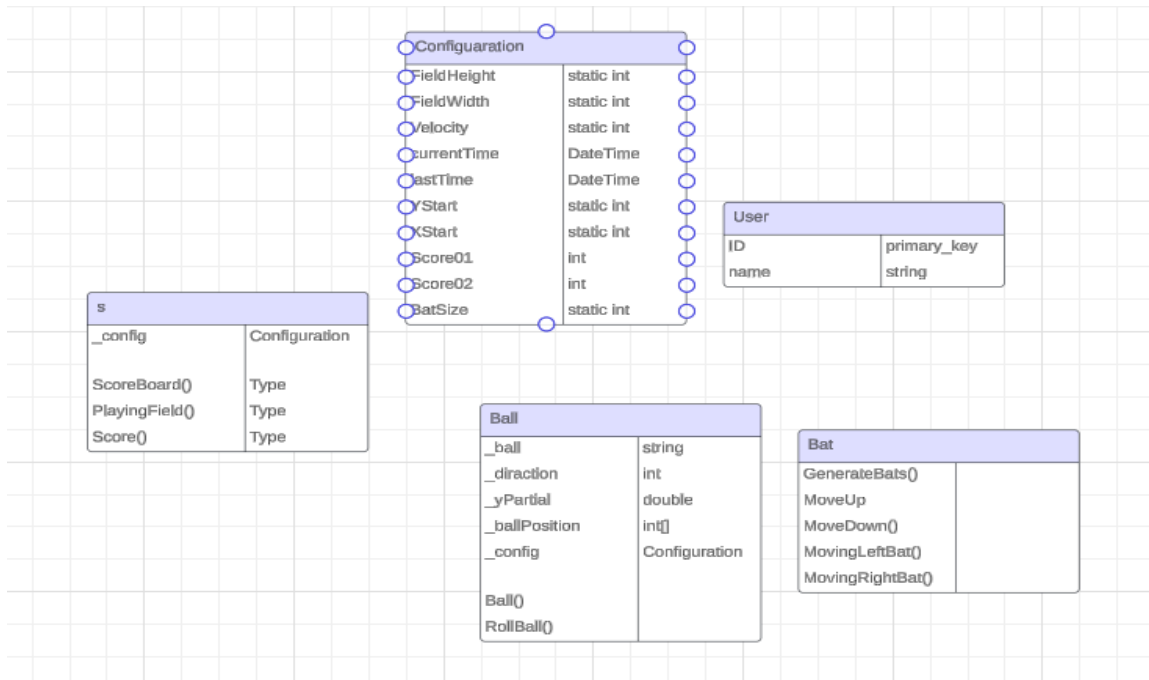
De bat en field classen zijn builder classen die bepaalde die zorgen voor het genereren van de speelveld objecten.

UML Diagrams

UML Diagrams: Voor het vastleggen van de structuur en het gedrag van het systeem.

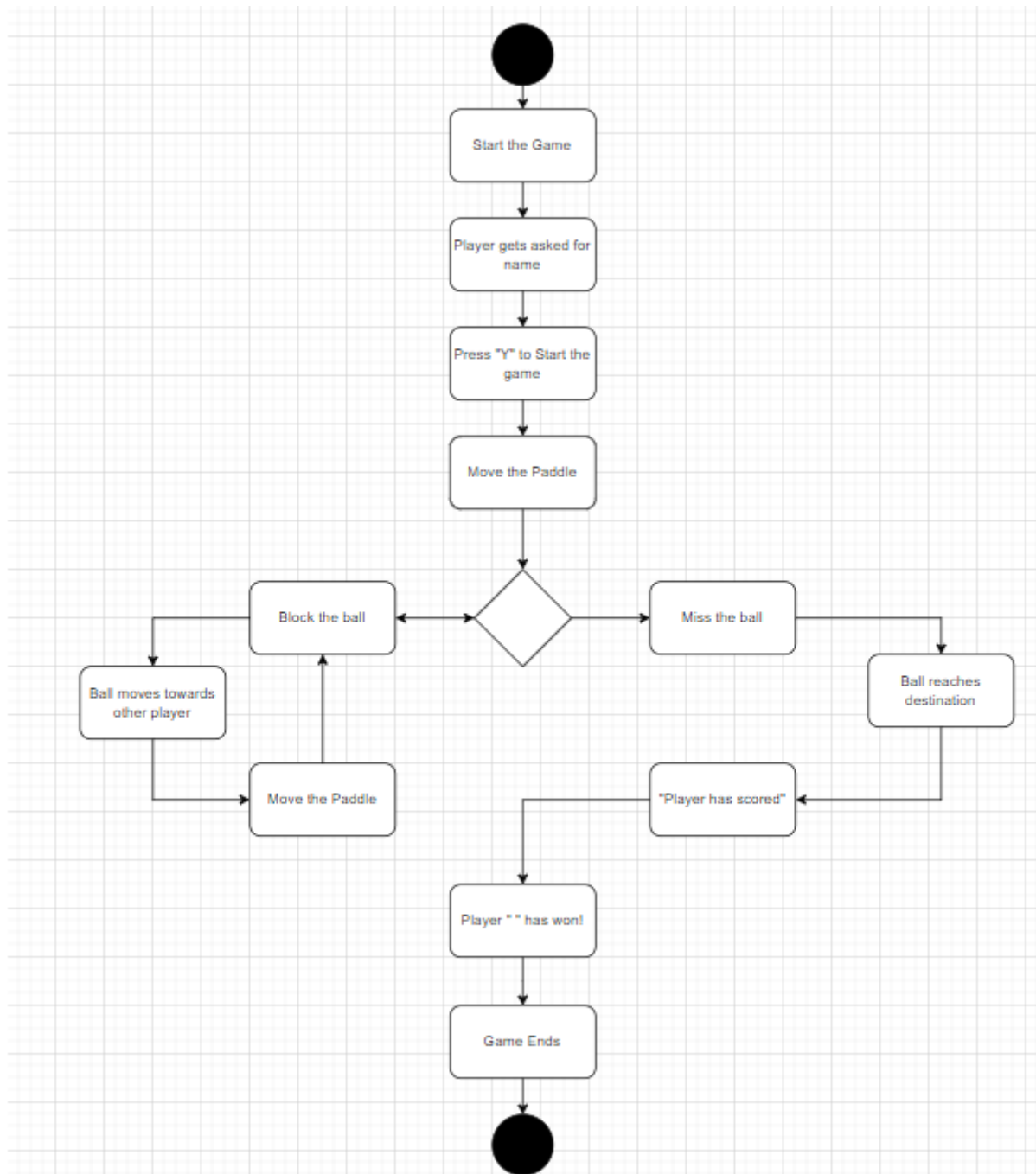
Class Diagram

Class Diagram: Voor het visualiseren van klassen, hun attributen, methoden, en relaties.



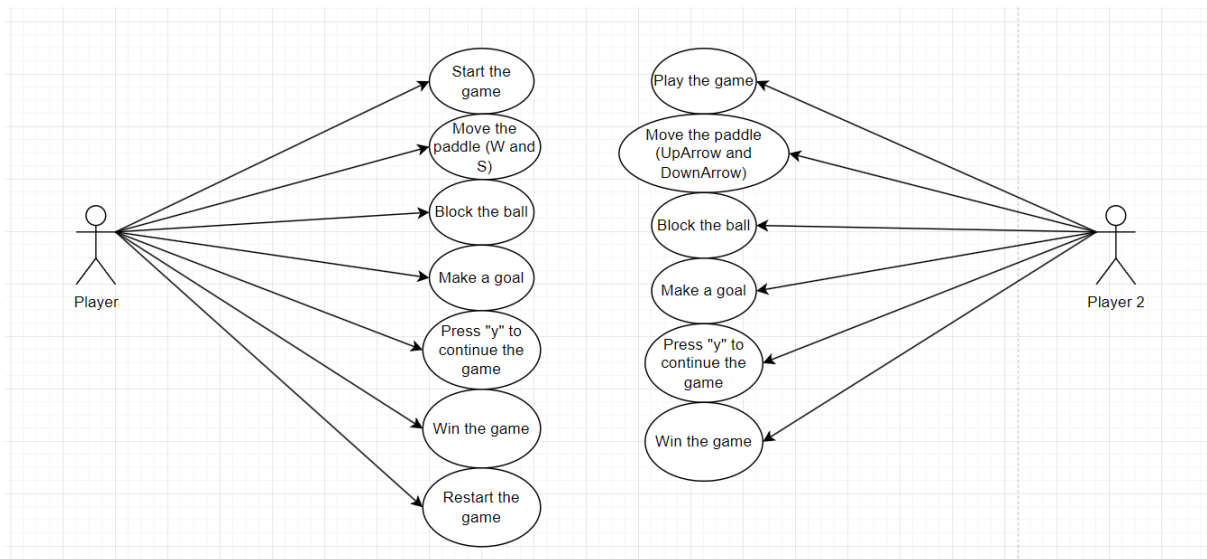
Activity diagram

Activity Diagram: Een activiteitendiagram is een van de methoden en technieken in de informatica om stapsgewijze bedrijfsprocessen in een diagram weer te geven, als onderdeel van een systeemanalyse.



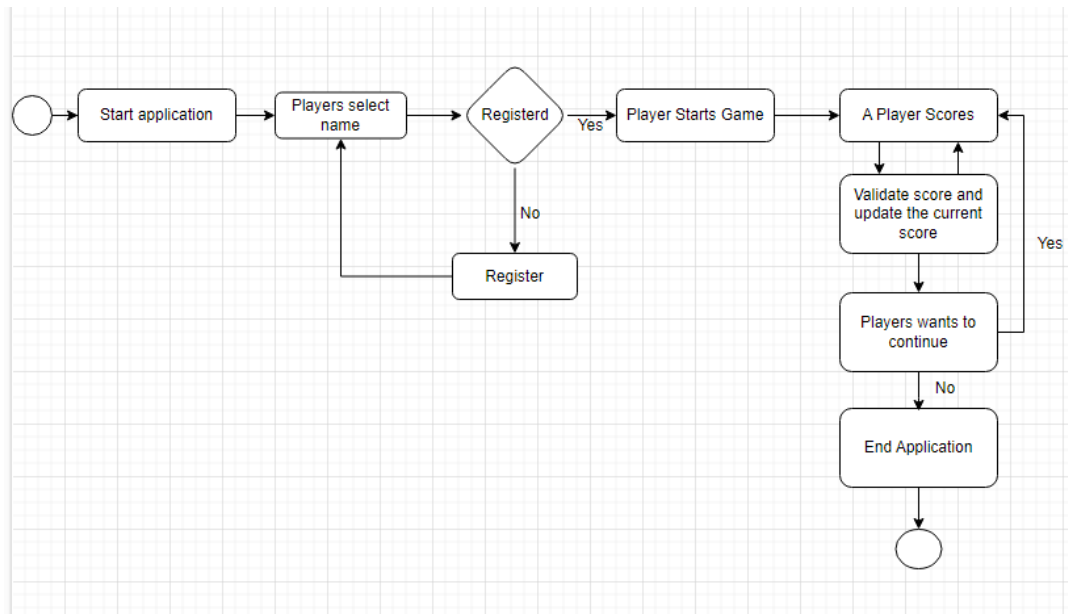
Use Case Diagram

Use Case Diagram: Laat zien hoe verschillende gebruikers (actoren) interactie hebben met het systeem.



FLOW Diagram

Flow Diagram: Voor het visualiseren van processen.



Sequence Diagram

Sequence Diagram: Beschrijft de interactie tussen objecten in een sequentiële volgorde.

User Registration Sequence : Toont stappen die ondervonden worden geregistreerd te worden

