Afgelopen dinsdag het functioneel ontwerp besproken van mijn showcase.

Feedback over het use-case diagram besproken. Bas gaf aan dat het meer als een flowchart uitziet.

Soms kan het voorkomen dat een use-case het gevolg is van een andere use-case.

Het voorbeeld dat werd gegeven is:

Het kan soms zijn dat de use-case fire canon gebruikt wordt en dat er soms een alien vernietigd wordt.

Dit zou ik dan met een extend kunnen aangeven.

Aandachtpunt: wanneer ik zie dat ik ketens aan het maken ben, dan is het eigenlijk een flowchart.

Zo zou het beter zijn om de use-case "use cannon" een extend te geven naar "destroy alien".

Er is een moment dat een bonus verschijnt, deze kan gepakt worden, dus een losse use-case.

Een goed punt werd aangegeven dat bij games lastig is om de use-case "End game" in te krijgen.

Dit is iets wat een actor niet aanroept, de situatie ontstaat. Daarom is het verstandig om dit wel op te

nemen met een losse use-case.

Wel het advies om een korte omschrijving onder de use-case te zetten om het toe te lichten.

Het tweede gedeelte van het gesprek ging over het conceptueel model.

Leek in het eerste opzicht goed, maar er zat iets raars in.

Zo kan het voorkomen dat 1 bonus 2 types heeft en elk type 5 effecten, dit staat gelijk aan 10 upgrades.

Tijdens het gesprek kwam voren of het niet een beter idee is om levels te maken.

Dan krijg je een level concept, deze kan dan aliens hebben. Een level heeft maximaal 5 bonussen.

Zo kan level bepalen wanneer er een alien dood gaat of er al maximaal 5 bonussen zijn geweest. Nog geen 5 bonussen

Dan gooi een dobbelsteentje om te bepalen of er een bonus komt.

Voor het bepalen van een moeilijkheidsgraad zou een level een indicatie kunnen hebben, easy, medium, hard.

Aantal levens dat een alien heeft is 3x het niveau ( easy 1, middel 2, hard 3, alien middel = 1 \* 2 = 2)

Advies van Bas is om voor nu even voor simpel te gaan. Het is makkelijker om later uit te breiden dan andersom.

Misvatting van mij was dat ik de flowchart heb gebruikt als navigatie door de applicatie.

Het zou interessanter zijn om een flowchart te gebruiken voor een algoritmische complexiteit met

veel if-statements en condities.