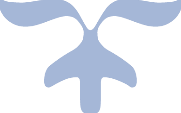


Master Mind

Project 4



May 18, 2018

Danique en Robin

Aventus

Contents

**No table of contents entries found.**

Inleiding  
  
Classen Diagram

computer. X 1 ( Opponent )

pionn(en) x 3 (pawns)

kleurcode x6 dit is een essentieel begrip

rij(en) x6 dit is een essentieel begrip (PlayField)

knop x6 (button )  
pennetje(s) x5 dit is een essentieel begrip.

spel x3 is de gamestate

vierkant x1 dit hoort bij rijen  
kleur(en) x 5 dit hoort bij pionnen, kleurcode en kleur combinatie

tekst x2 hoort bij Button.

positie x2 hoort bij

kleurcombinatie dit is een essentieel begrip – deel van ColourCode



Sequentie diagram

Ontwikkel Omgeving