Technisch Ontwerp

Mark Ogink - 604994

Timo Kloks – 587127

I1-DB-N

Docent: Meron Brouwer

05-04-2018

OOPD Blok 3

Versie 2

Inhoud

[Inleiding 3](#_Toc510703511)

[Klassendiagram 4](#_Toc510703512)

[Toelichting 4](#_Toc510703513)

[Conclusie 5](#_Toc510703514)

# 

# Inleiding

In dit document gaan we aan de slag met het technische ontwerp voor de door ons te ontwerpen game genaamd: “Leatherman Lars”. Deze game is een eindopdracht voor het vak OOPD. Het doel van deze opdracht is het testen van onze vaardigheden met object georiënteerd programmeren. In dit document komen de volgende zaken aan de orde. Een klassendiagram met alle klassen en interfaces die we zelf hebben gemaakt. In dit klassendiagram is ook opgenomen welke klassen en interfaces uit de game engine zijn toegepast. Een korte toelichting van het klassendiagram is ook aanwezig. Ik wens u veel leesplezier toe.

# Klassendiagram

# Toelichting

# 

# Conclusie

In dit document hebben we gekeken naar het technische ontwerp van onze game. Het klassendiagram wordt door ons verder uitgewerkt in Java. Het klassendiagram is duidelijk en geeft ons een goede basis om te beginnen met programmeren.