

Projektopgave efterår 2012 - jan 2013
02312-14 Indledende programmering og 02313 Udviklingsmetoder til IT-Systemer.

Projekt navn: del3

Gruppe nr: 21.

Afleveringsfrist: Mandag den 03/12-2012 kl. 05:00

Denne rapport er afleveret via Campusnet (der skrives ikke under)

Denne rapport indeholder 23 sider incl. denne side.

Studie nr, Efternavn, Fornavne

s122996, Caspersen, Martin

Kontakt person (Projektleder)



s100182, Baltzersen, Jesper Engholm



Indhold

Indhold	2
1 Indledning[1]	3
1.1 Ansvarfordeling	3
2 Design	4
Referencer	5

1 Indledning[1]

Denne rapport er udarbejdet i kurserne 02313 Udviklingsmetoder til IT-systemer, 02312 Indledende programmering på første semester af Diplomingeniør IT. Opgaven er del tre af tre CDIO opgaver på første semester, det overordnede formål med opgaverne på semesteret er at lave et Matador spil. Denne tredje opgave fokuserer på at implementere et klassehieraki over felterne i et matadorspil og modificere spillet fra del 2. Den nærmere kravspecificering til opgaven findes i "CDIO_opgave_del3.pdf"[CDIOdel3], kravene bliver behandlet i ?? på side ??. Opgaven bygger på undervisning modtaget i ovenstående kurser hvor der blev benyttet bøgerne [Lar04] og [LL12]. Igennem opgaverne vil klasser blive vist på følgende måde *KlasseNavn*, metoder *metodeNavn()* og design patterns *DESIGNPATTERN*.

Rapporten er sat med L^AT_EX, UML diagrammer er lavet med TikZ-UML og andre figurer er lavet med TikZ og PGF.

Bemærk venligst at Martin Caspersen tidligere var med i gruppe 14 og Jesper Engholm Baltzersen tidligere var med i gruppe 17. Begge skrev størstedelen af rapporterne til CDIO del 1 og derfor kan der forekomme passager i denne rapport som minder om passager fra gruppe 14 og 17s rapporter til CDIO del 1. Kodebasen der er benyttet som udgangspunkt for denne del er således den samme kode som gruppe 14 afleverede i del 1.

1.1 Ansvarfordeling

Ansvarsfordelingen i opgaven er anført i overskrifterne til de forskellige afsnit og benytter følgende numre for at beskrive gruppens medlemmer:

1. Martin Caspersen
2. Jesper Engholm Baltzersen

Ansvarsfordelingen overskues nemmest i indholdsfortegnelsen. Hvis der er nummer på et af hovedafsnittene og ikke nogen numre på underafsnit er det pågældende medlem ansvarlig for alle underafsnittene også.

Alle figurer og diagrammerne er udarbejdet af Martin, men både Martin og Jesper er ansvarlige for indholdet af disse.

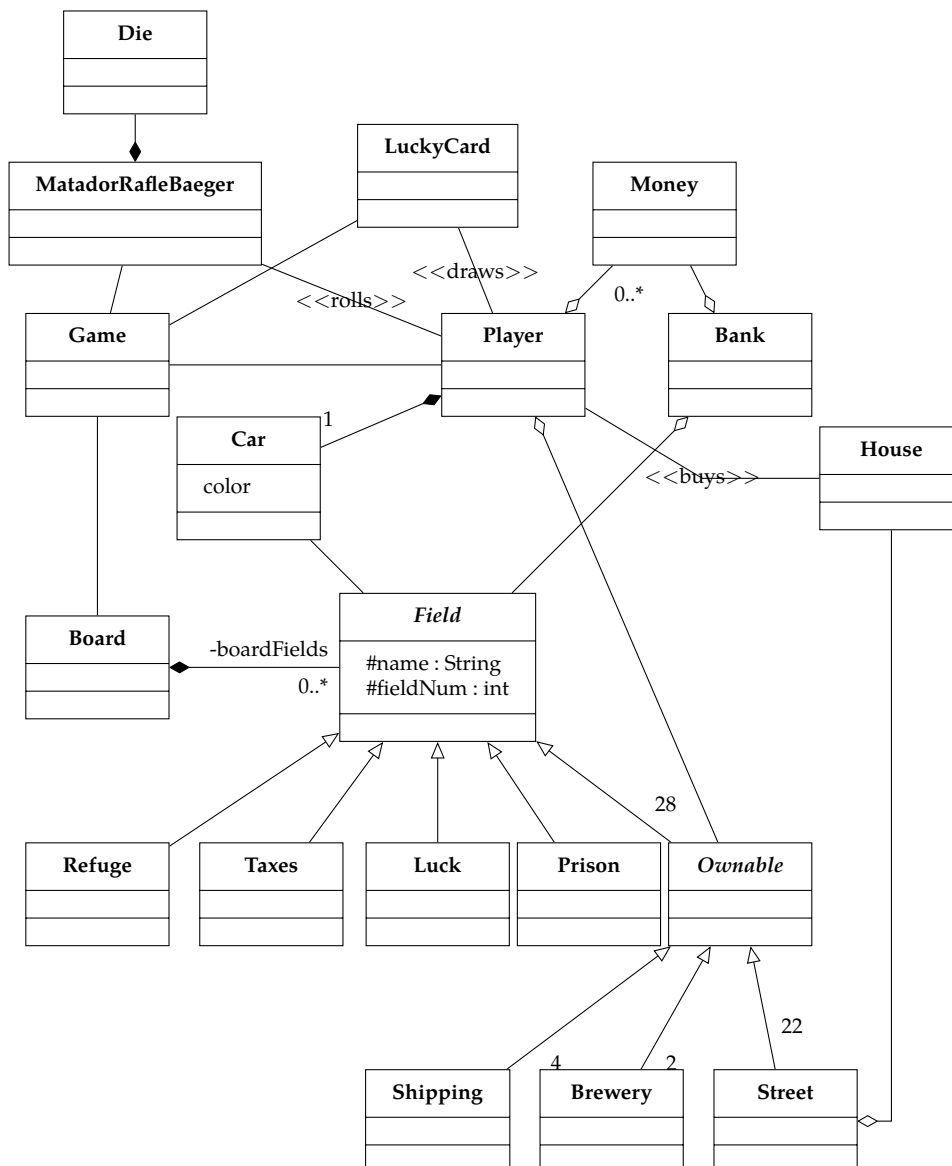
Ansaret for kodningen af de forskellige klasser er beskrevet herunder:

- Die [1, 2]
- MatadorRafleBaeger [1, 2]
- Game [1, 2]
- Player [1, 2]
- BoundaryToGUI [1, 2]
- BoundaryToPlayer [1, 2]

- Main [1, 2]
- Board [1, 2]
- Field og underklasser [1, 2]
- TestDie [1, 2]

2 Design

Figur 2.1: Domæneklassediagram over matadorspillet.



Referencer

- [Lar04] Craig Larman. *Applying UML and Patterns. An Introduction to Object-Oriented Analysis and Design and Iterative Development*. 3. udg. Prentice Hall, 2004.
- [LL12] John Lewis og William Loftus. *Java Software Solutions Foundations of Program Design*. 7. udg. Pearson Education, 2012.