**Generell struktur för att hantera/hitta objekt:**

Objektet ska ha ett ansvar:

* En person kan vara förälder men förälder bör ärva person

1. **Hitta objekten:**
   1. Vad har vi för objekt?
   2. Vad har de för ansvar?
2. **Organisera objekten:**
   1. Vilka hör ihop?
   2. Är de av samma typ eller inte?
3. **Beskriv hur objekten interagerar:**
   1. Definiera hur objekten interagerar
   2. Vad har de för agerande?
   3. Gör de för mycket/lite?
4. **Definiera objekten interna attribut:**
   1. Vad måste objektet hålla för typ av information för att kunna göra dessa saker?

**Kulan:**

1. **Hitta objekten:**

* Kula
* Snurra
* Ränna
* Tratt
* Korg
* Person
* White board
* Magneter

1. **Organisera objekten:**

* Snurra, ränna och tratt för kulan framåt
* Person och korg är startpunkt/slutpunkt

1. **Beskriv hur objekten interagerar:**

* **Person:** Startar spelet genom att släppa kulan i den första rännan
* **Kula:** Den tar sig fram via snurra, ränna, tratt och slutligen korg
* **Snurran:** Tar emot kulan och för den vidare till en ränna
* **Ränna:** Kulan landar på rännan som för kulan framåt
* **Tratt:** Kulan landar i tratten som sen släpper den vidare till snurran
* **Korg:** Tar emot kulan från den sista rännan och stoppar spelet
* **White board:** Samtliga komponenter sitter på white boarden med hjälp av magneter

1. **Definiera objekten interna attribut:**

* **Kula:** Vikt, material, storlek
* **Rännor:** Vinkel, material