

# Software Udvikling Portefølje af Rune Frederiksen

26/05-25

Link til remote repository:

<https://github.com/RuneFrederiksen/SUproject>

# Første iteration

## Beskrivelse af det nuværende system.

Mit nuværende system består af tre klasser: Hero, Enemy og GameEngine.

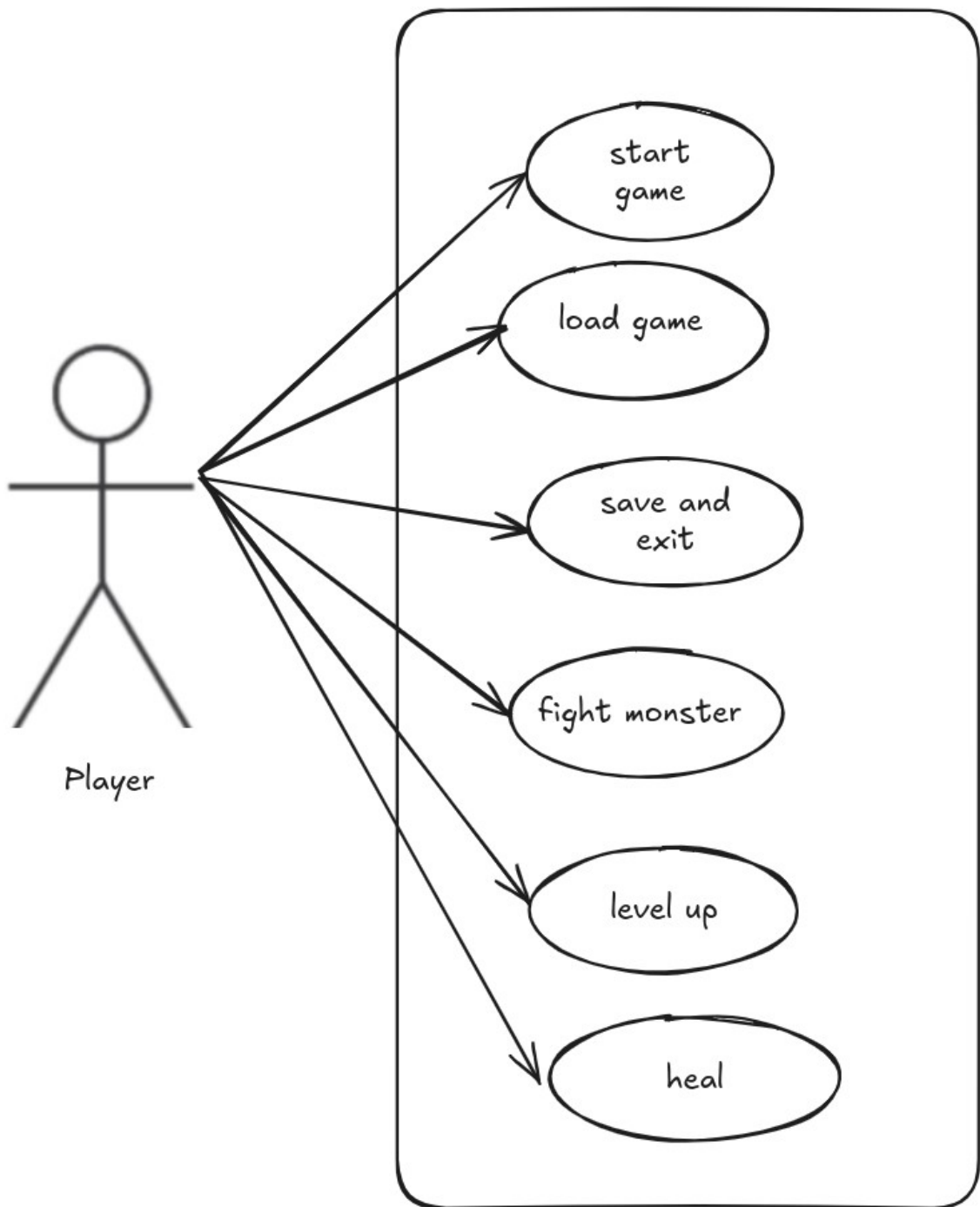
Hero-klassen håndterer alt, der har med helten at gøre. Den er designet, så man kan kalde forskellige funktioner i klassen for at få information om helte-objektet.

Enemy-klassen er opbygget på samme måde, blot til fjender. Når der oprettes et objekt i Enemy, kan man få al relevant information om det gennem denne klasse.

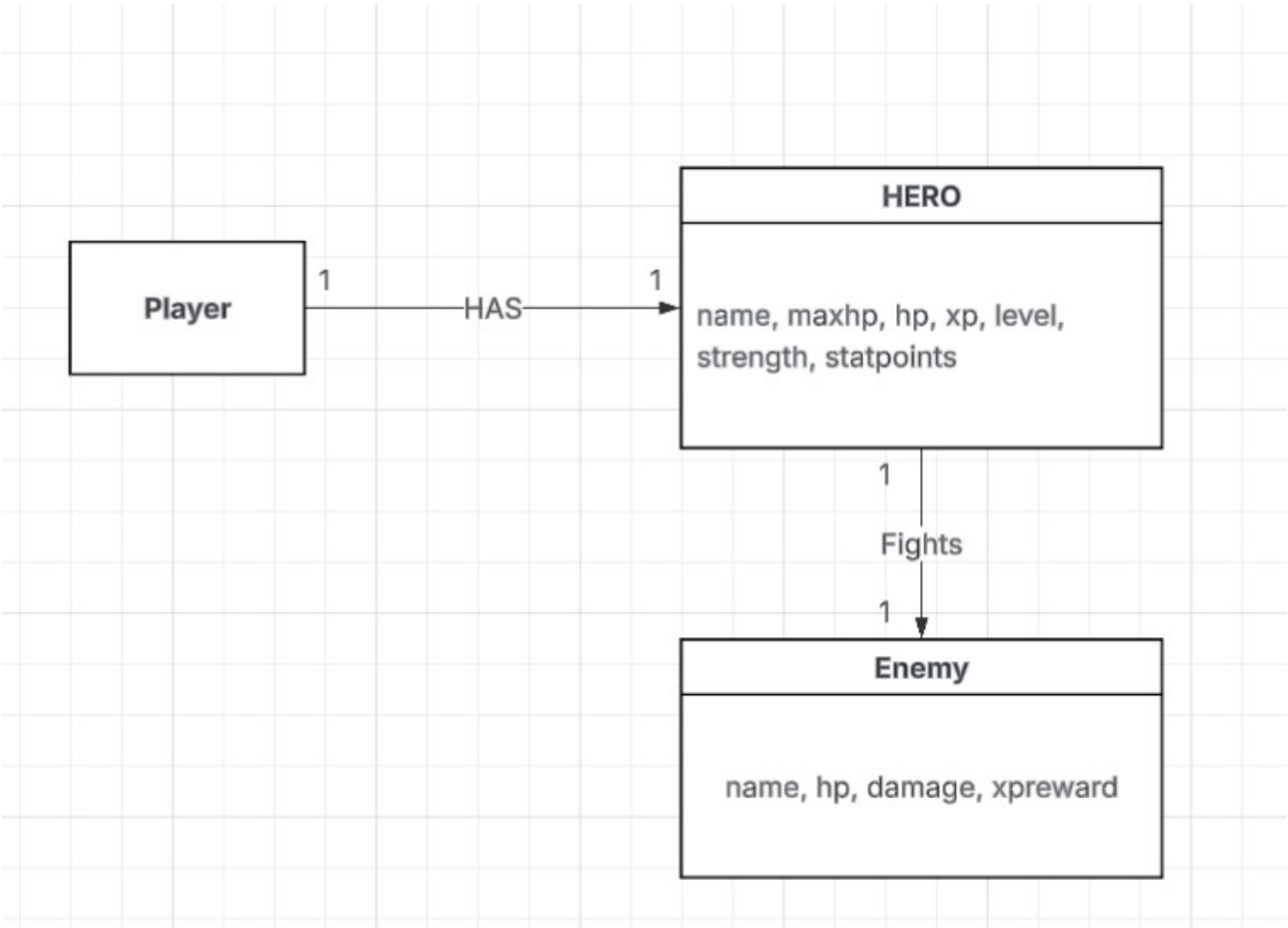
I GameEngine-klassen anvender jeg de forskellige klasser til at håndtere al den logik, der får spillet til at køre.

GameEngine har desuden ansvaret for save, load og menuen.

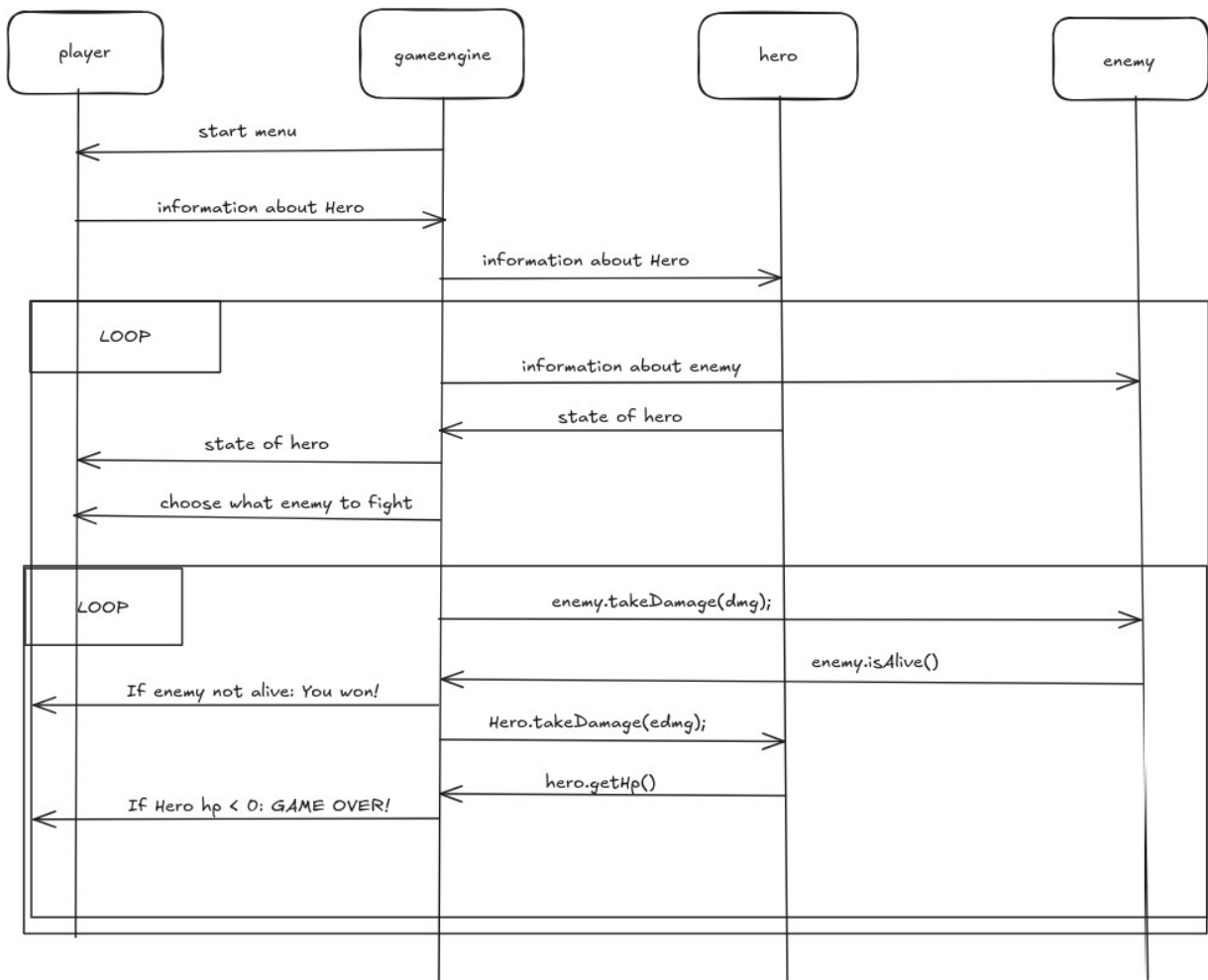
## Use Case Diagram



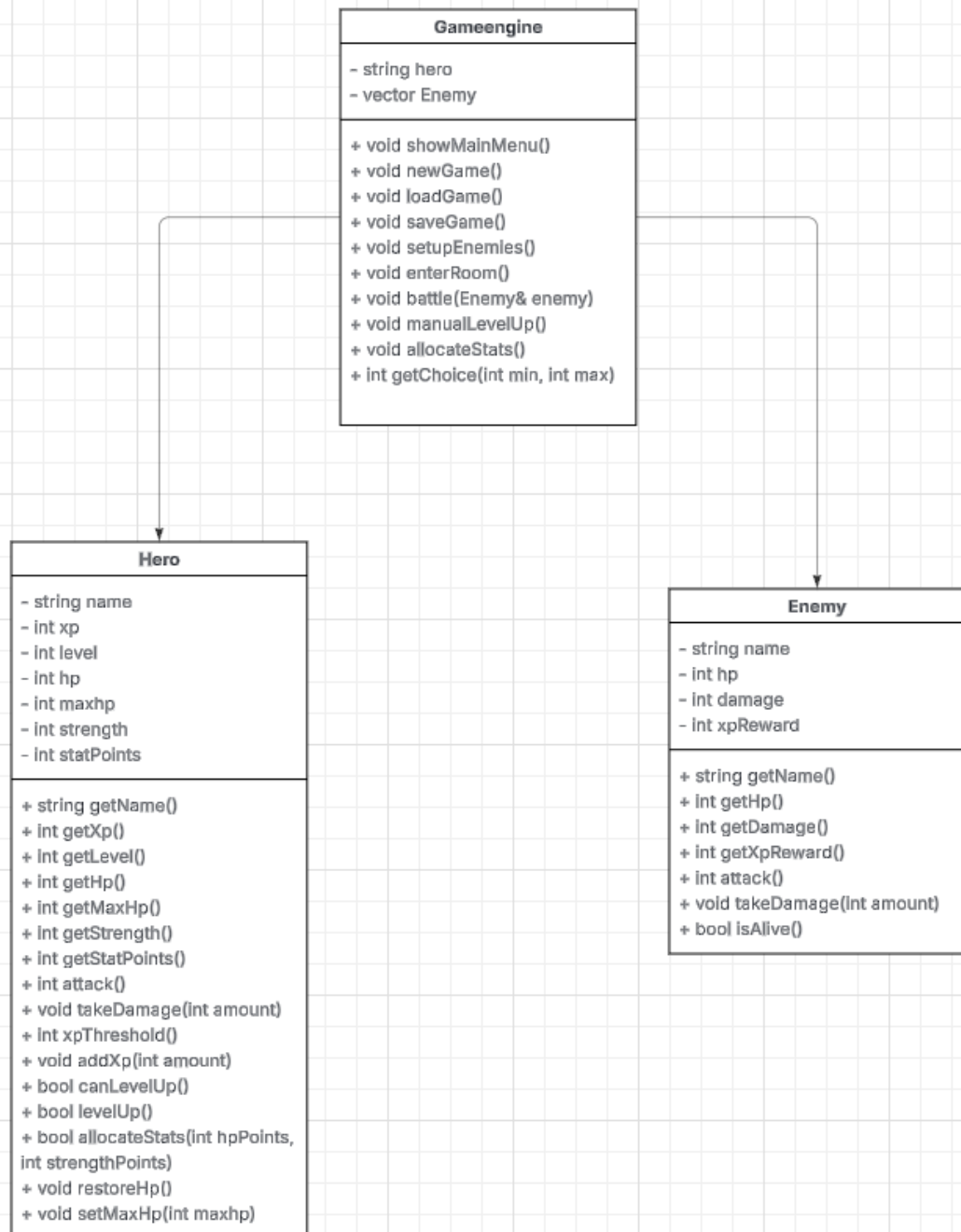
# Domain Model



# Sekvens Diagram



# UML - Class Diagram



# Git log

```
commit d0a9a3d5586cfe19c07c86d5f93c241c861575b8
```

```
Author: Rune <runekfrederiksen@gmail.com>
```

```
Date: Sun May 11 14:09:01 2025 +0200
```

```
    lavet en zipfil med første iteration
```

```
commit 6cbe6d5fb2ce1c40380f0ecda8d055a20beab1b4
```

```
Author: Rune <runekfrederiksen@gmail.com>
```

```
Date: Thu Apr 24 23:18:51 2025 +0200
```

```
    Lavet første udgave af spillet. hero headerfile og enemy headerfile er færdige. Gameengine headerfile er i første udgave
```

```
commit 33da7463c8ea2774fb2a8fdf169b2f9607cc7a5a
```

```
Author: Rune <runekfrederiksen@gmail.com>
```

```
Date: Thu Apr 24 16:42:01 2025 +0200
```

```
    har oprettet dette nye repo udelukket til dette projekt. Derudover har jeg lavet hero class og enemy class næsten færdige
```

```
commit 582951322464209089c1e2715586a4573c6aca35
```

```
Author: RuneFrederiksen <runekfrederiksen@gmail.com>
```

```
Date: Thu Apr 24 15:21:49 2025 +0200
```

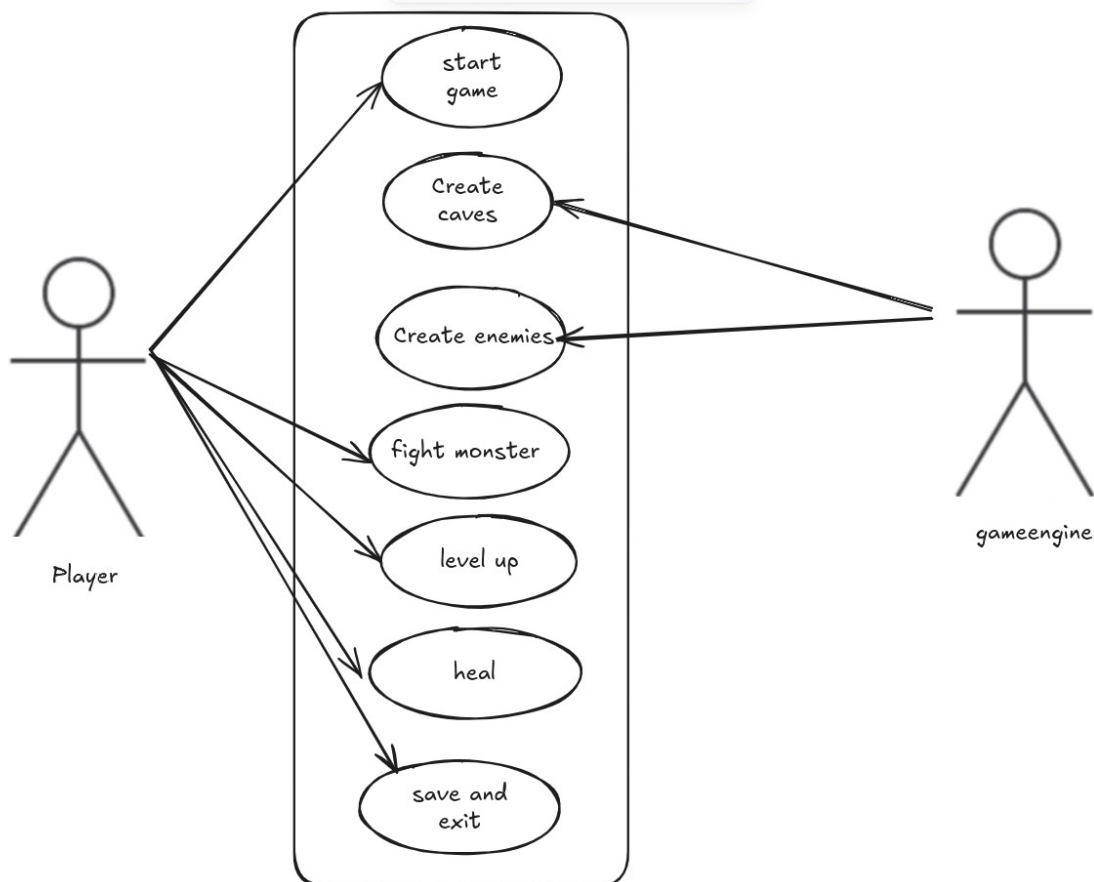
# Anden iteration

## Beskrivelse af det nuværende system.

I min anden iteration af spillet har jeg oprettet en ny klasse, der hedder *Grotte*. Denne klasse bliver kaldt fra `adventureMenu()` i *GameEngine*. *Grotte*-klassen er designet til at generere tre tilfældige gange inde i grotten. De forskellige gange har forskellige fjender, som skalerer efter, hvilket level spilleren er på. Spilleren har mulighed for at vælge, hvilken gang *Hero* skal gå ned ad, men man kan altid vælge at forlade grotten og gå ind i en helt ny en.

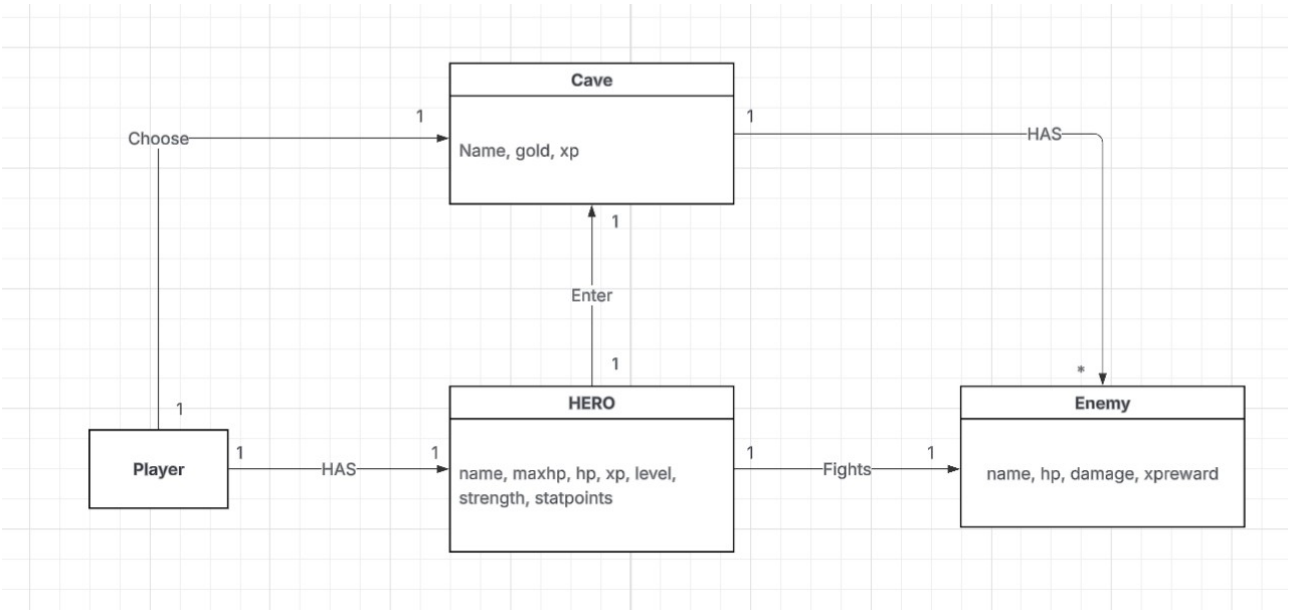
Hvis man vælger at gå ned ad en gang, skal man besejre alle fjenderne i den valgte gang, før man kan forlade grotten igen. Spilleren bliver informeret om XP- og guld-belønninger, før man vælger en gang, samt styrke og HP på alle fjender.

## Use Case Diagram, med Use Cases



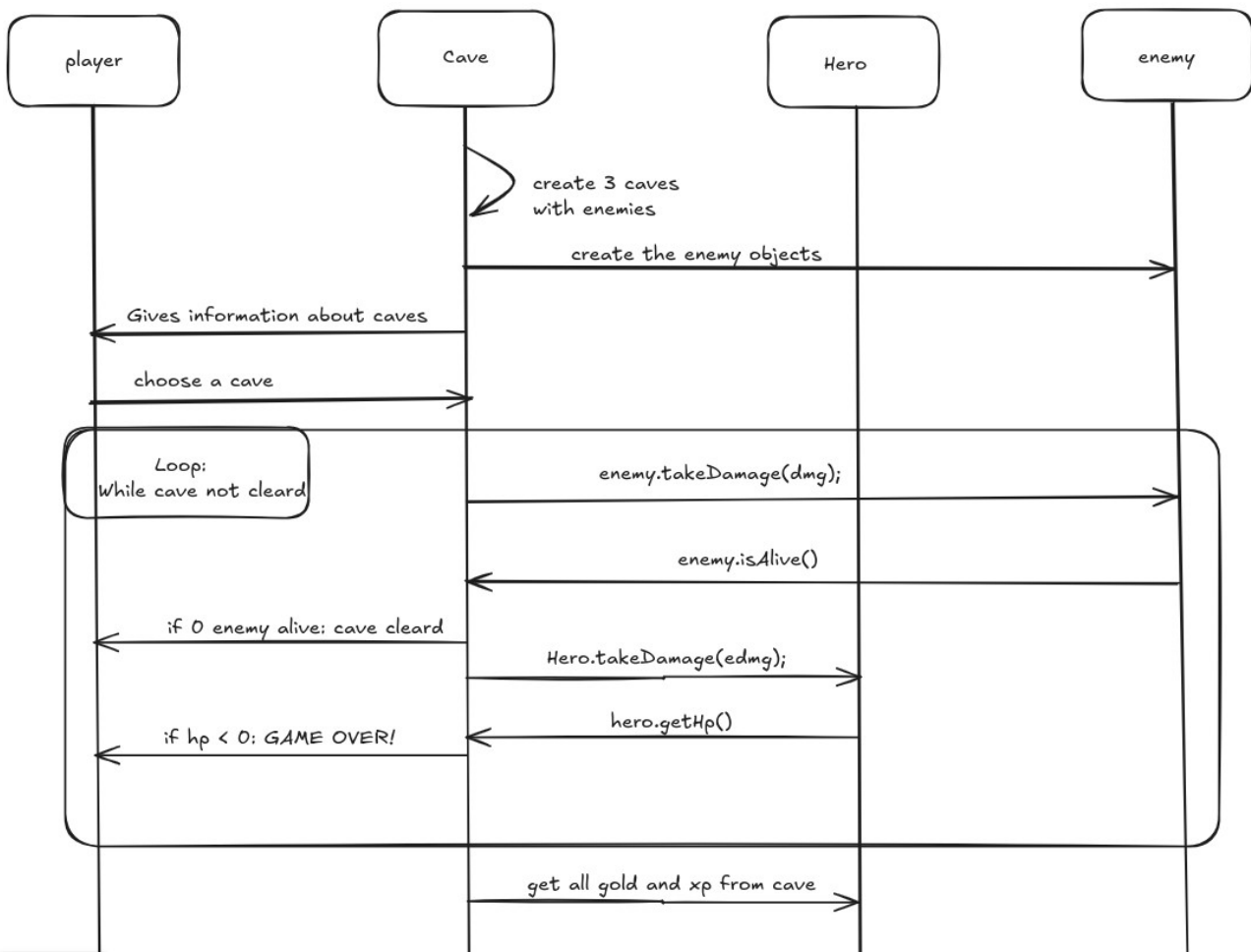


# Domain Model

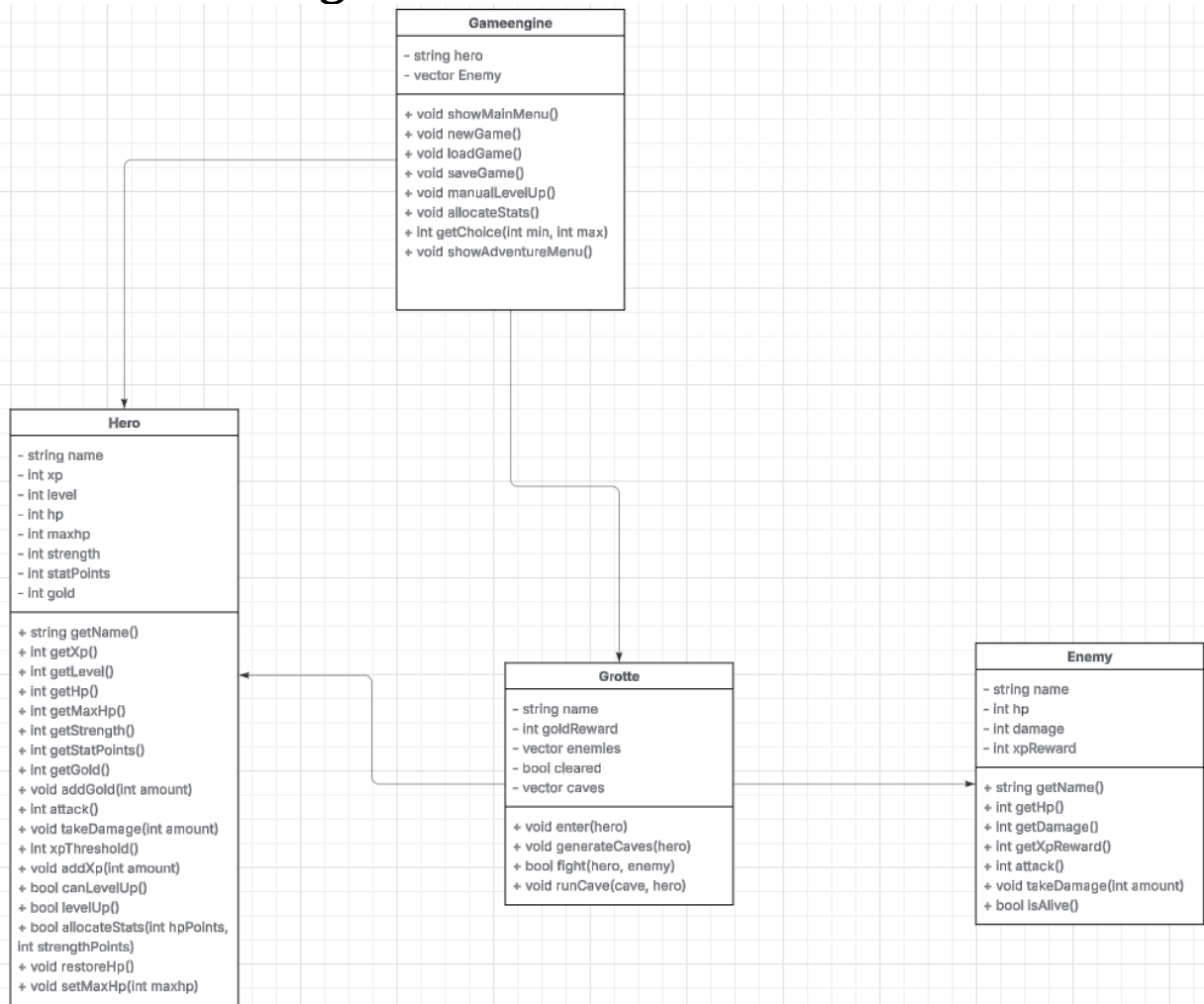


## Udvalgte Sekvens Diagrammer

### Sekvens diagram af grotte.enter()



# UML - Class Diagram



# Git – Log

```
commit 01d9f8dfd3194fa969b256ab423ba530a06e3789 (HEAD -> main, origin/main, origin/HEAD)
Author: Rune <runekfrederiksen@gmail.com>
Date: Sat May 24 19:08:50 2025 +0200
```

lavet nogle af de forskellige modeller

```
commit cd5a5866649cd628fe4eae13ad2d026d134d71f0 (origin/grotte, grotte)
Author: Rune <runekfrederiksen@gmail.com>
Date: Sun May 11 18:25:58 2025 +0200
```

lavet grotte klassen færdi

```
commit a50ed18551949f4ed8fac4453e784c369430b7ec
Author: Rune <runekfrederiksen@gmail.com>
Date: Sun May 11 14:41:17 2025 +0200
```

lavet en klasse InputUtils som jeg skal bruge flere steder i frentiden

```
commit 842f6bb433917c218feb5d4a0761280f2c45f6fe
Author: Rune <runekfrederiksen@gmail.com>
Date: Sun May 11 14:25:47 2025 +0200
```

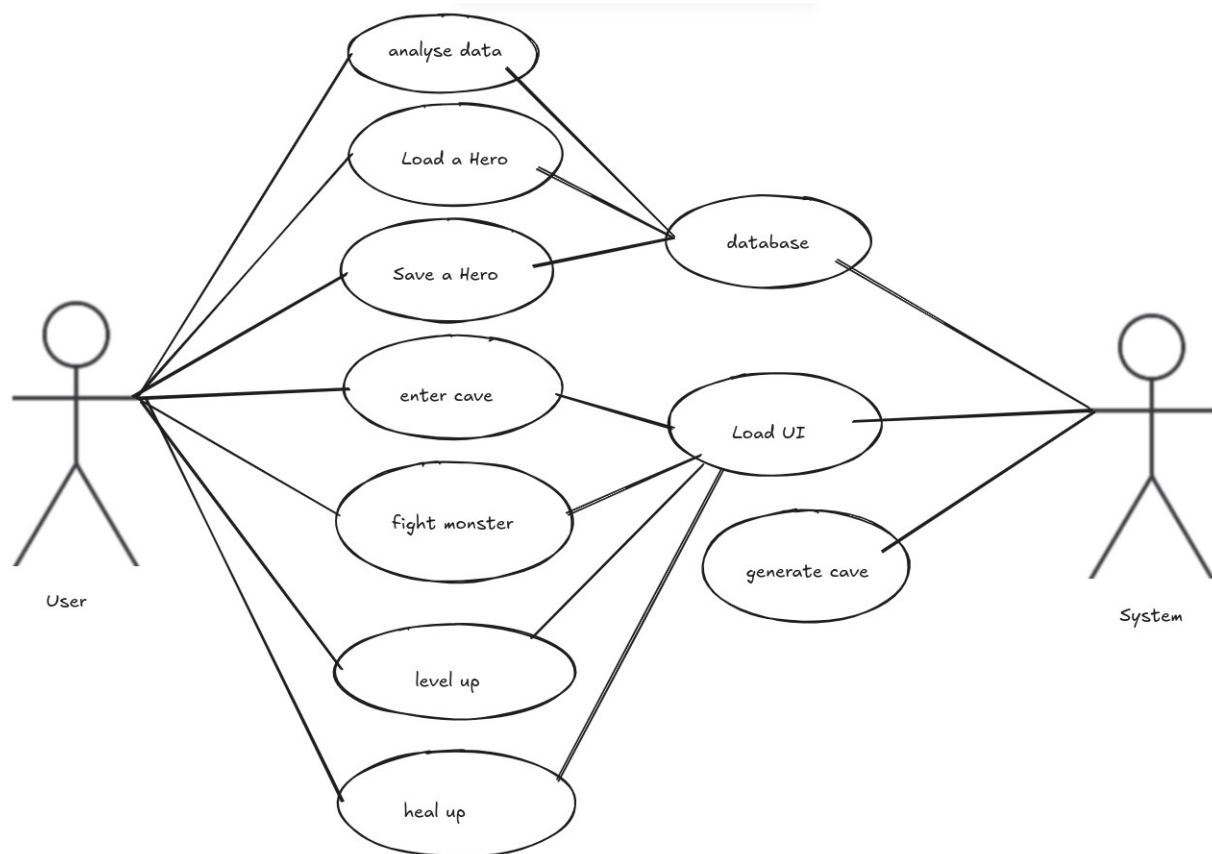
har oprettet en ny klasse til at håndtere grotter. har også branchet væk fra main til at udvikle uden at ændre på noget

# Tredje Iteration

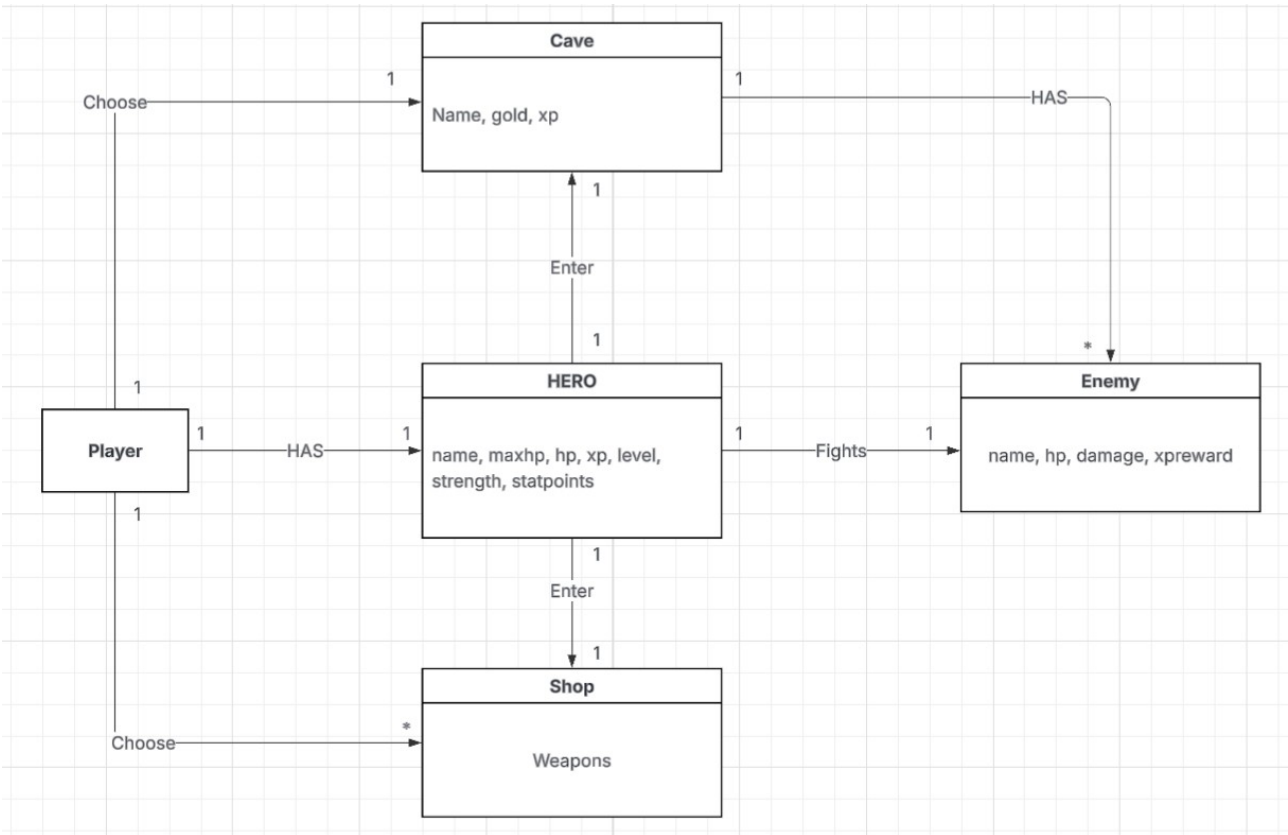
## Beskrivelse af det nuværende system.

I min tredje iteration af spillet har jeg lavet to nye klasser: én, hvor man kan købe våben, og én til at håndtere data med sqlite3. Jeg har lavet *Shop*-klassen, så den kan tilgås fra *Adventure*-menuen når som helst. Det koster guld at købe våben, hvilket man får, når man klarer en grotte. Når der købes et våben, bliver det tilføjet til *Hero*-objektet, og man kan tilgå disse våben i sin inventory når som helst. Databaseen har overtaget alle funktioner, der håndterer gemning og indlæsning. *Database*-klassen kan tilgås fra hovedmenuen, og inde i databasen findes en række funktioner, som giver information om våben og drab for alle gemte helte. Alle helte bliver også automatisk gemt med funktionen `db_.saveHero(*hero_)`, som bliver kørt efter hver grotte og når man trykker "Save and Exit".

## Use Case Diagram

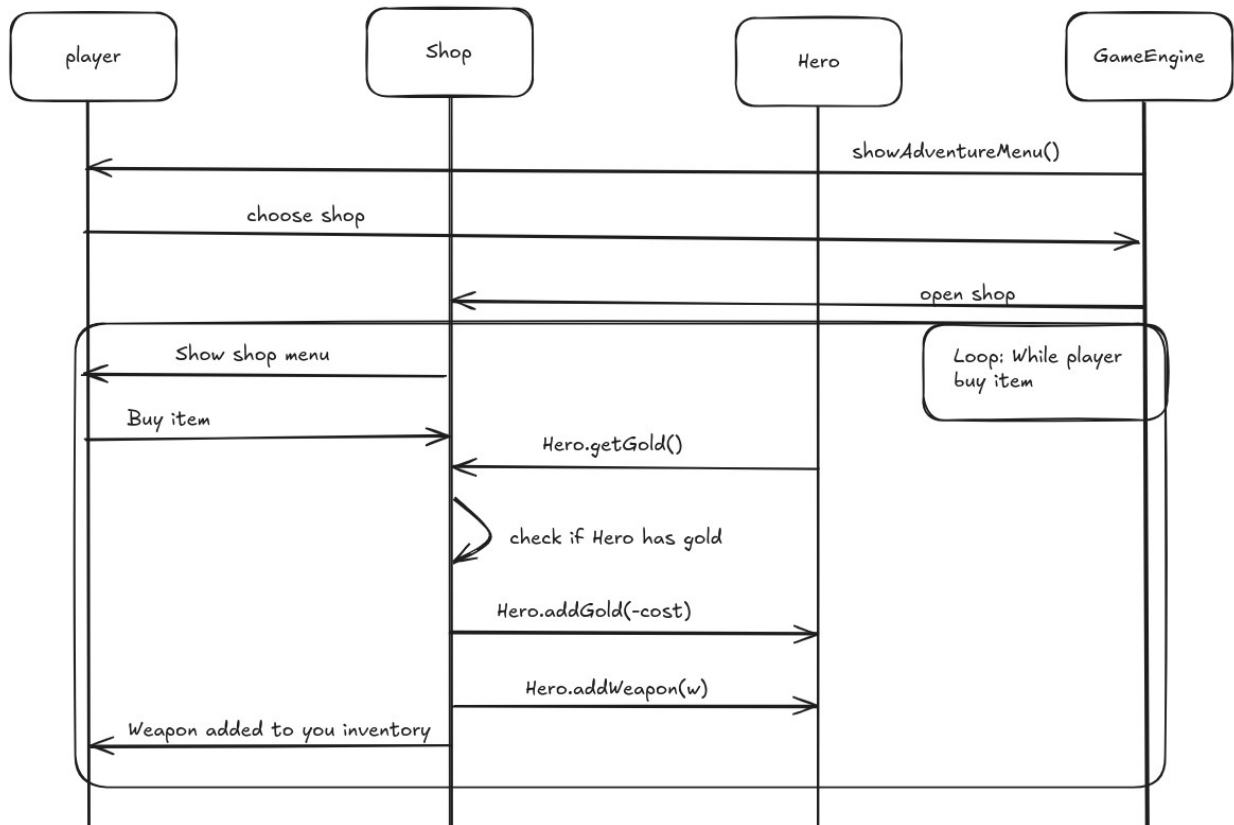


# Domain Model

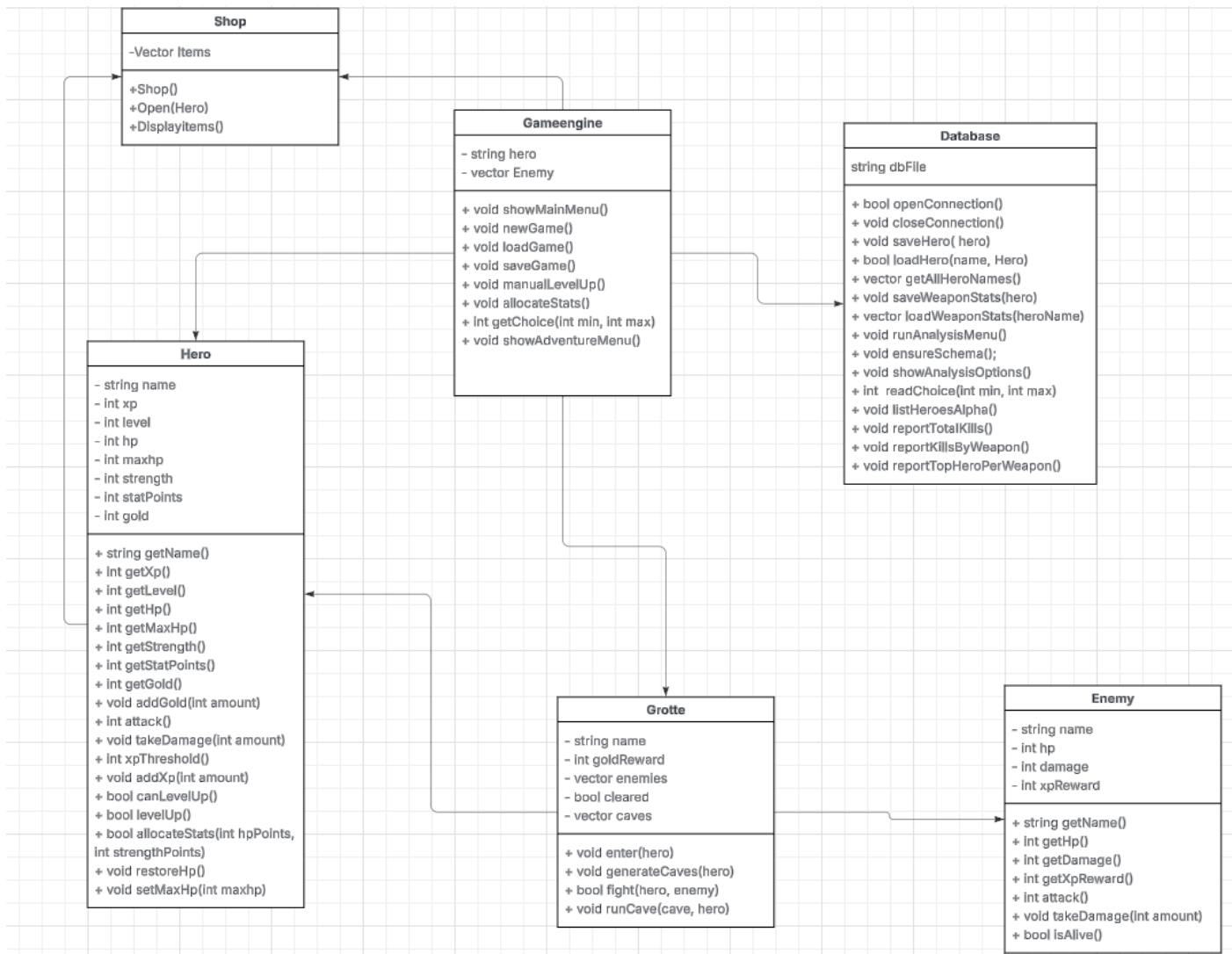


# Udvalgte Sekvens Diagrammer

## Sekvens Diagram af shop



# UML - Class Diagram





# Git log

```
commit 9a39f029afb7a36f7ba99904d2793c8ae94d19c9 (HEAD -> main, origin/main, origin/Weapon, origin/HEAD, Weapon)
Author: Rune <rune.kfrederiksen@gmail.com>
Date: Sun May 25 21:23:57 2025 +0200

    database virker og er klar til merge med main

commit f621508449f1426b5e4905a2eeb113f8731ce767
Author: Rune <rune.kfrederiksen@gmail.com>
Date: Sun May 25 20:25:05 2025 +0200

    fixed a bug in grotte where a code snippet was waiting for an output that i removed in another bug fix

commit f0db1848bd843ff9cfd06864f3992ec4737f296a
Author: Rune <rune.kfrederiksen@gmail.com>
Date: Sun May 25 20:06:29 2025 +0200

    vidreudviklet database til nogle gange at virke, har stadig nogle bugs

commit 897c51a2d847c73a9231abb3a3f31ba05ae73b62
Author: Rune <rune.kfrederiksen@gmail.com>
Date: Sun May 25 01:18:58 2025 +0200

    fixet en masse bugs med UI

commit 371f6da21abfa289c6ba322c9f88f29afc070f78
Author: Rune <rune.kfrederiksen@gmail.com>
Date: Sun May 25 00:58:35 2025 +0200

    flyttet alt save og load logik hen til database klassen

commit 3ffbe687884af2b7c6f91ec9b38f0c9d980fb246
Author: Rune <rune.kfrederiksen@gmail.com>
Date: Sun May 25 00:31:08 2025 +0200

    oprettet klasser til håndtering af data
```



```
commit 3ffbe687884af2b7c6f91ec9b38f0c9d980fb246
Author: Rune <runekfrederiksen@gmail.com>
Date: Sun May 25 00:31:08 2025 +0200
```

oprettet klasser til håndtering af data

```
commit 0ec4f8990e8ddab278e172dff715d283dd3b0790
Author: Rune <runekfrederiksen@gmail.com>
Date: Sun May 25 00:12:46 2025 +0200
```

klassen shop virker nu

```
commit d841ec49400ebe0c059600c8ae0ff6f0b4649b0c
Author: Rune <runekfrederiksen@gmail.com>
Date: Sat May 24 23:28:08 2025 +0200
```

spiller har nu en inventory

```
commit 9994972de1feb22cccae7c44d5ebf1d3a5a01787
Author: Rune <runekfrederiksen@gmail.com>
Date: Sat May 24 22:56:56 2025 +0200
```

lavede nogle ændringer i hero klassen får jeg kan lave shop klassen

```
commit ea1b9908e6686a7402a4e325167a4cf4c439b55a
Author: Rune <runekfrederiksen@gmail.com>
Date: Sat May 24 21:56:00 2025 +0200
```

lavet en klasse til at håndtere våben