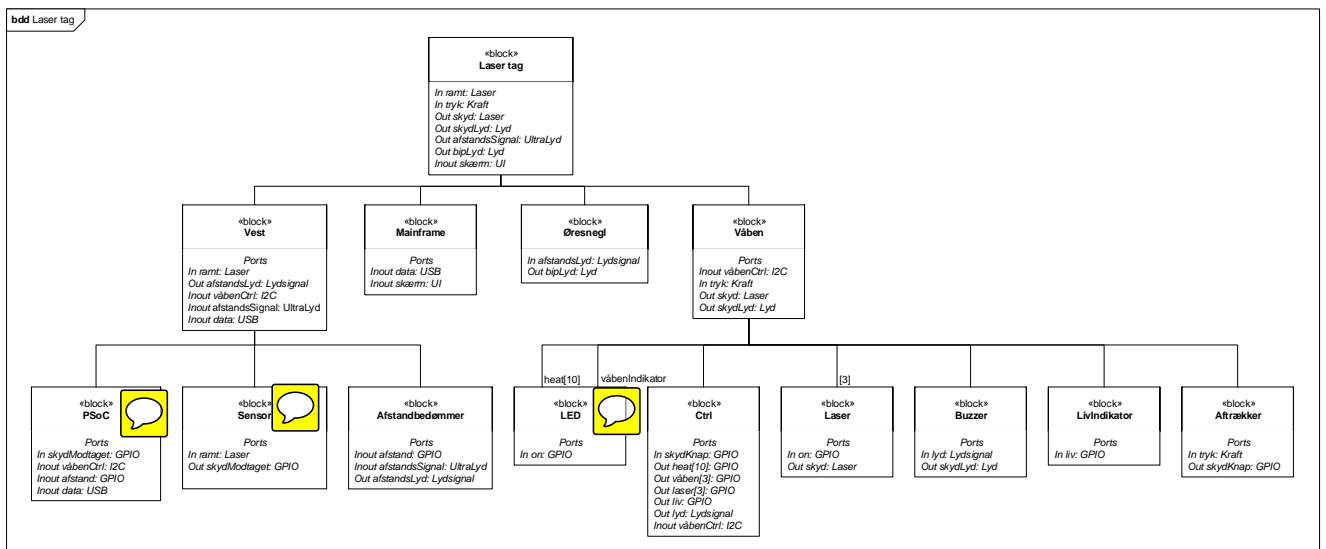


OBS OBS OBS!!!

Vi har valgt at fjerne vores forklarende tekst til diagrammerne, da vi gerne vil vide, hvor forståelige diagrammerne er i sig selv. Meningen med diagrammerne er jo, at de skal være forklarende!

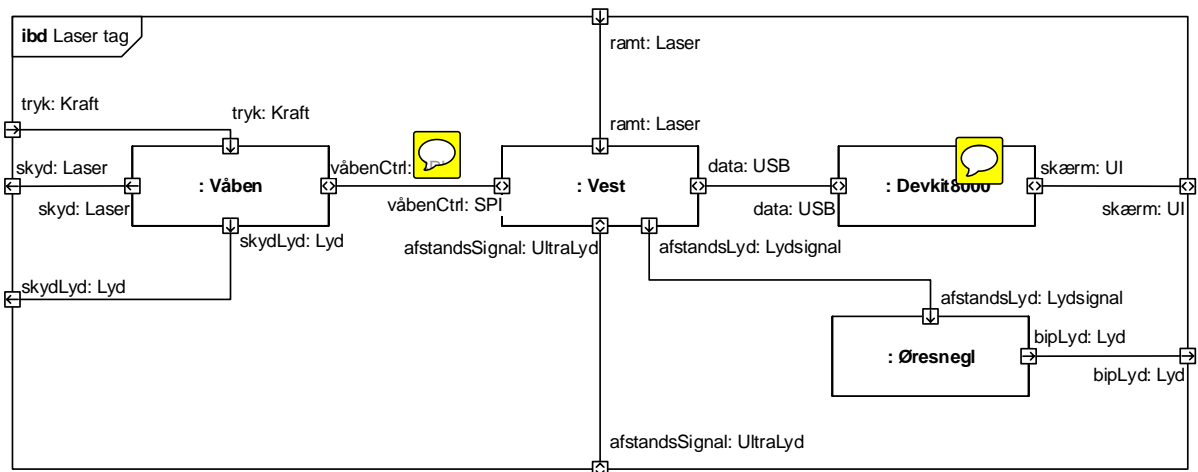
# Systemarkitektur

BDD

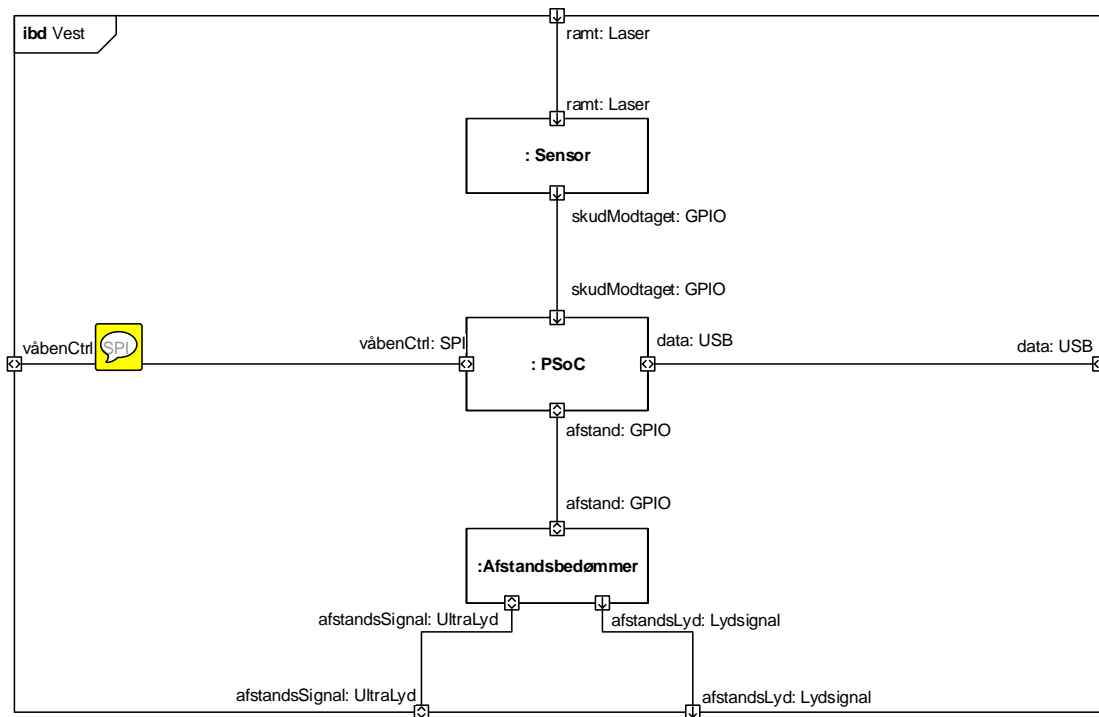


## IBD

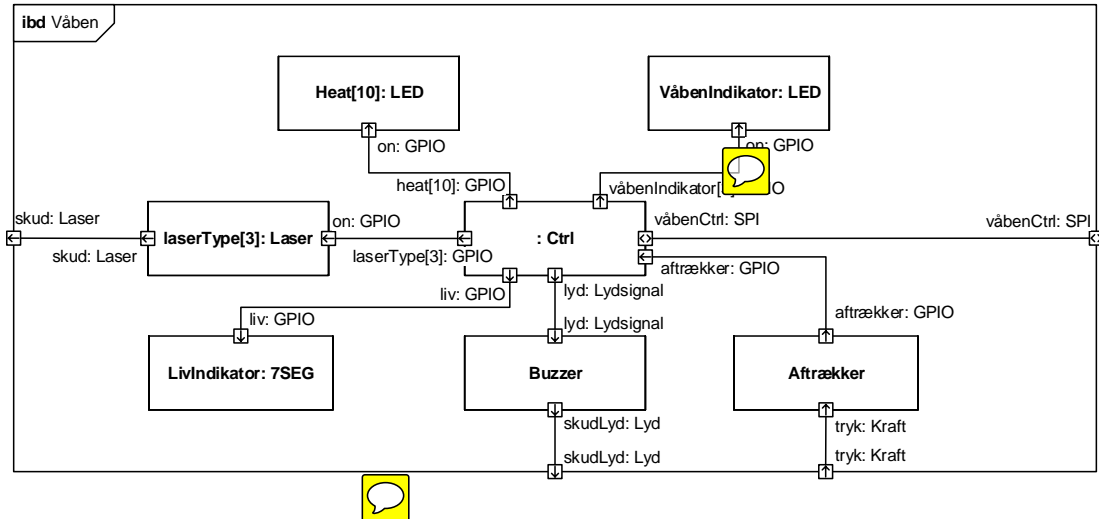
## IBD for overordnet system



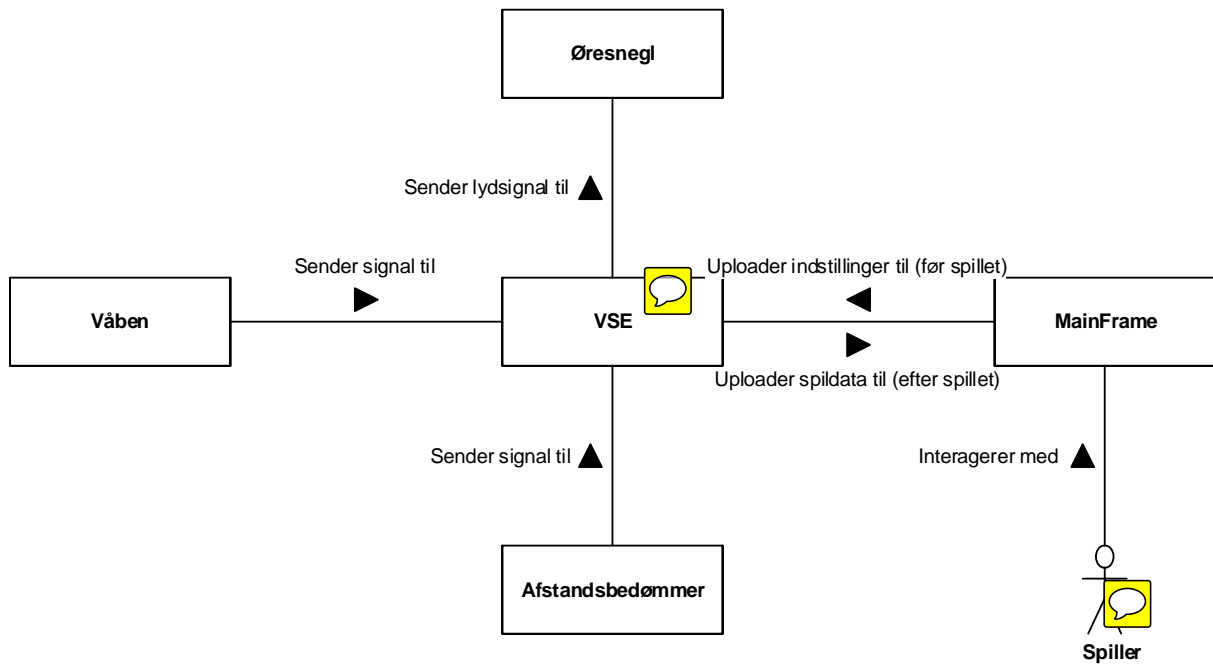
## IBD for vest



## IBD for våben

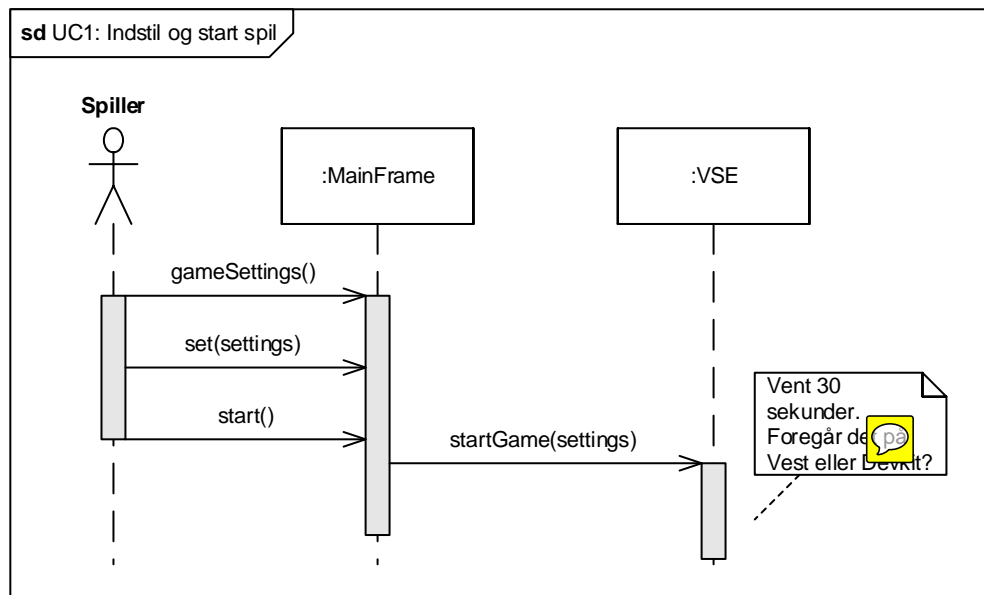


## Domæne model

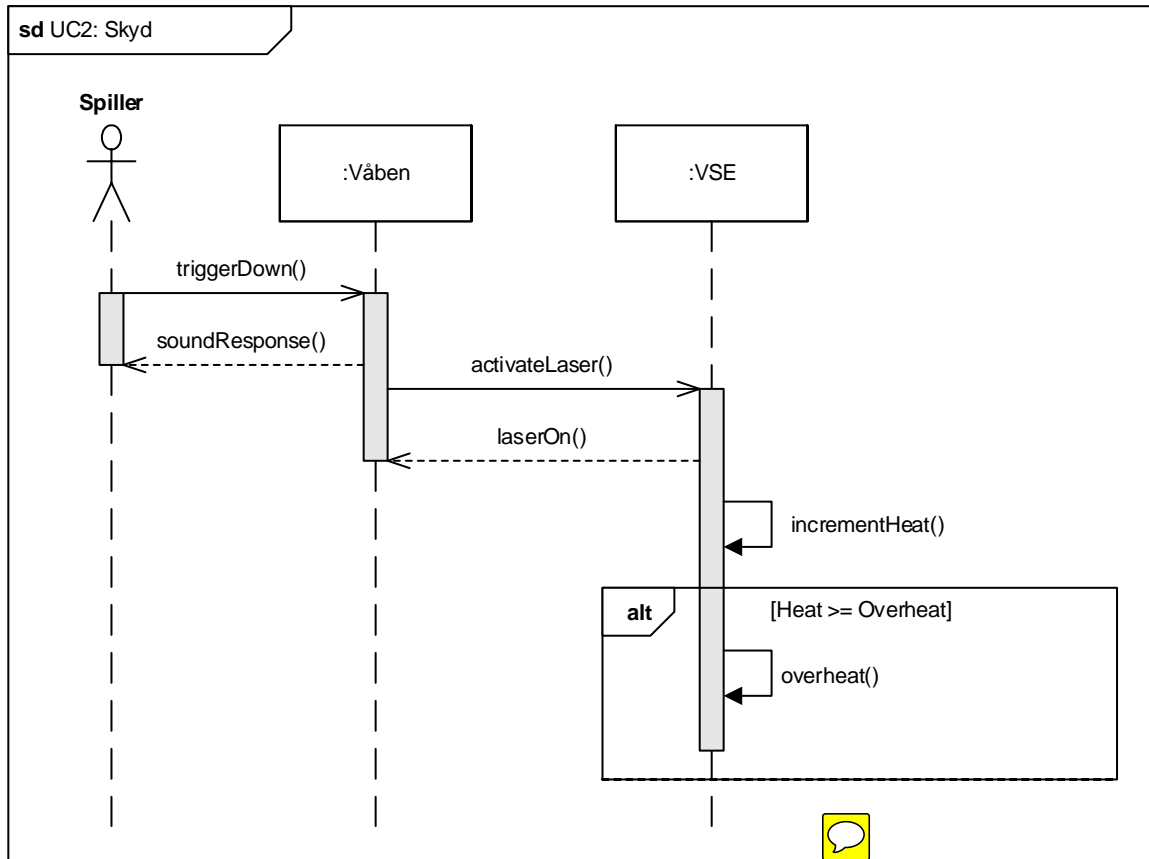


## Sekvensdiagrammer

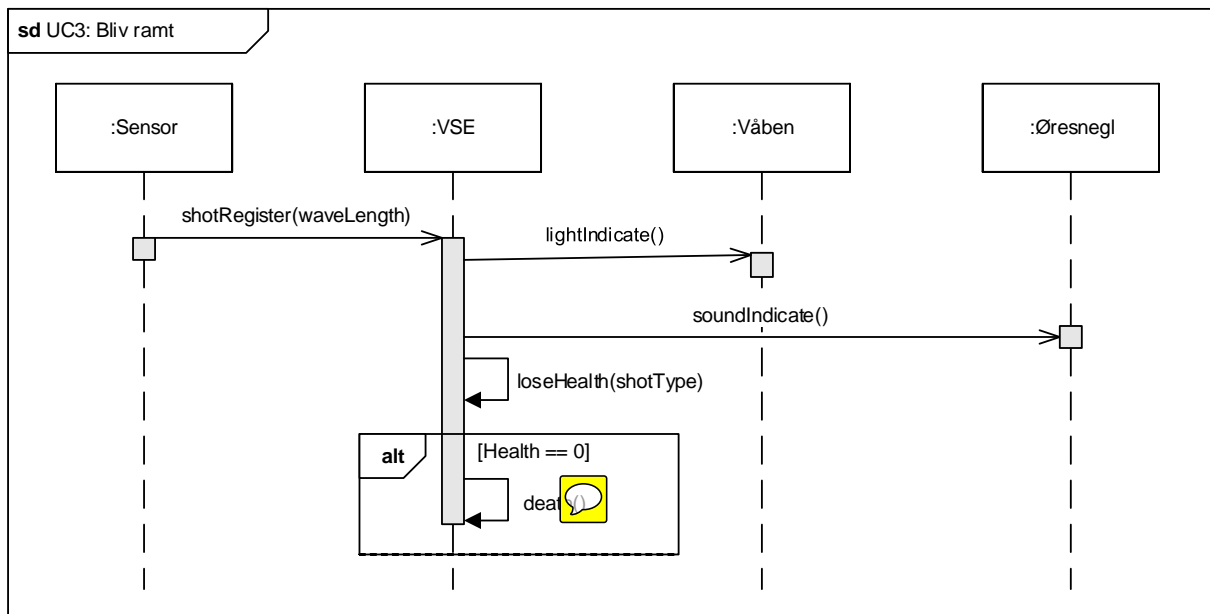
### Use Case 1: Indstil og start spil



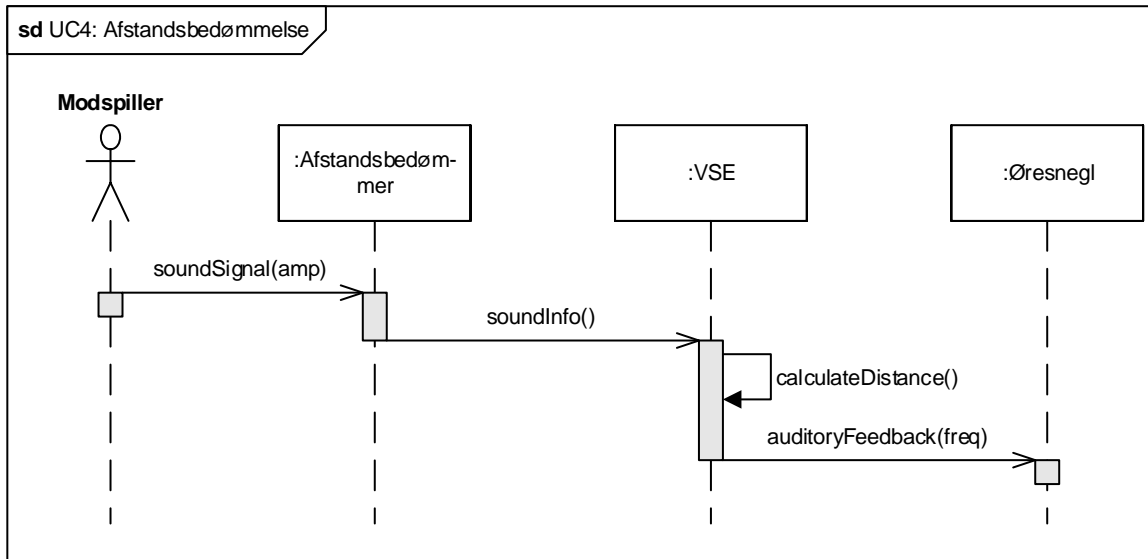
## Use Case 2: Skyd



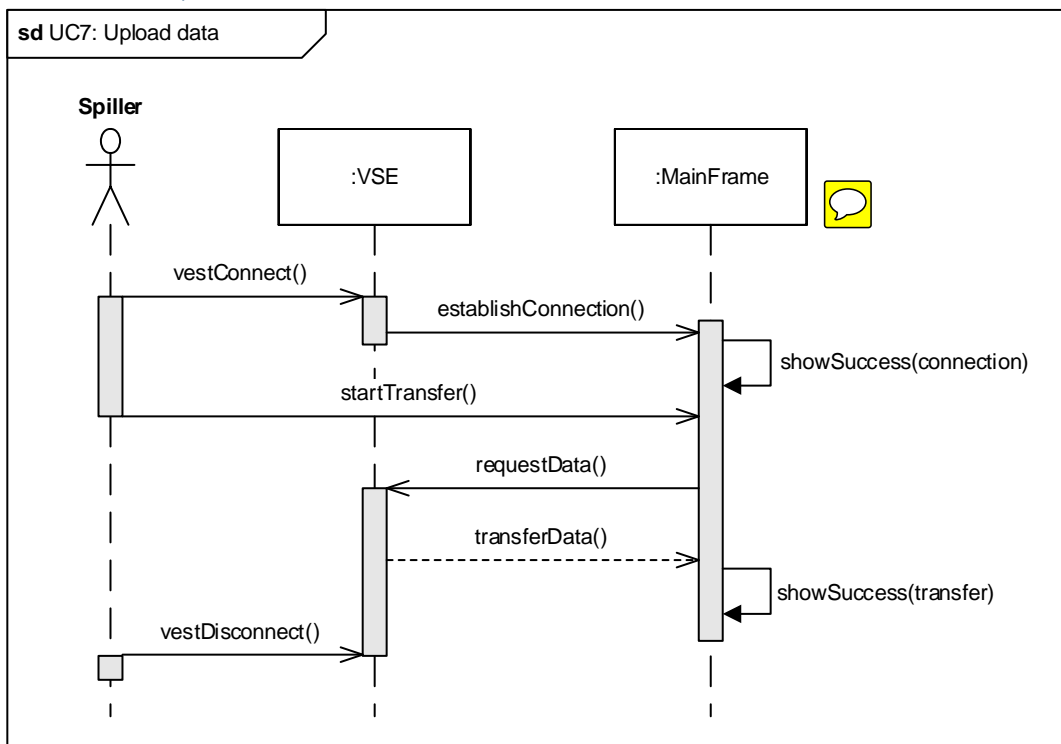
## Use Case 3: Bliv ramt



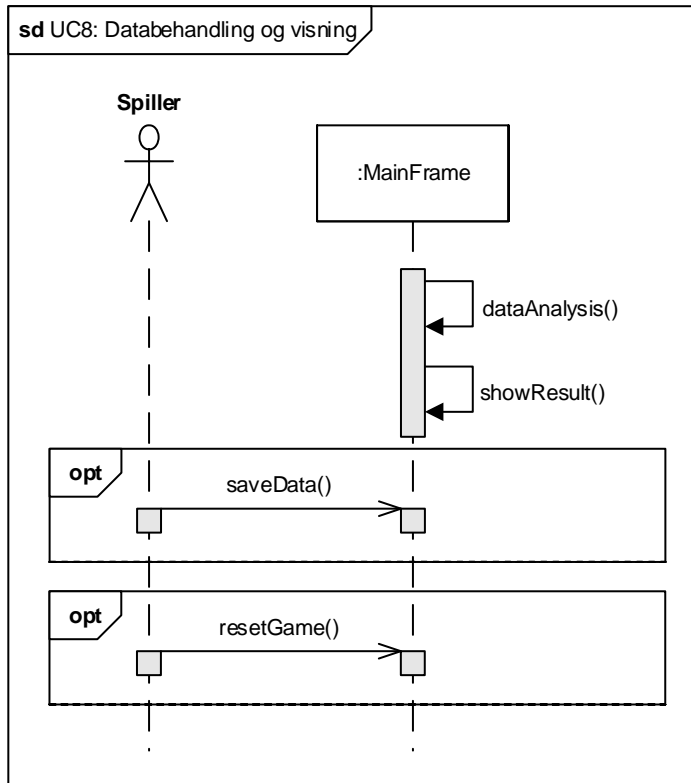
## Use Case 4: Afstandsbedømmelse



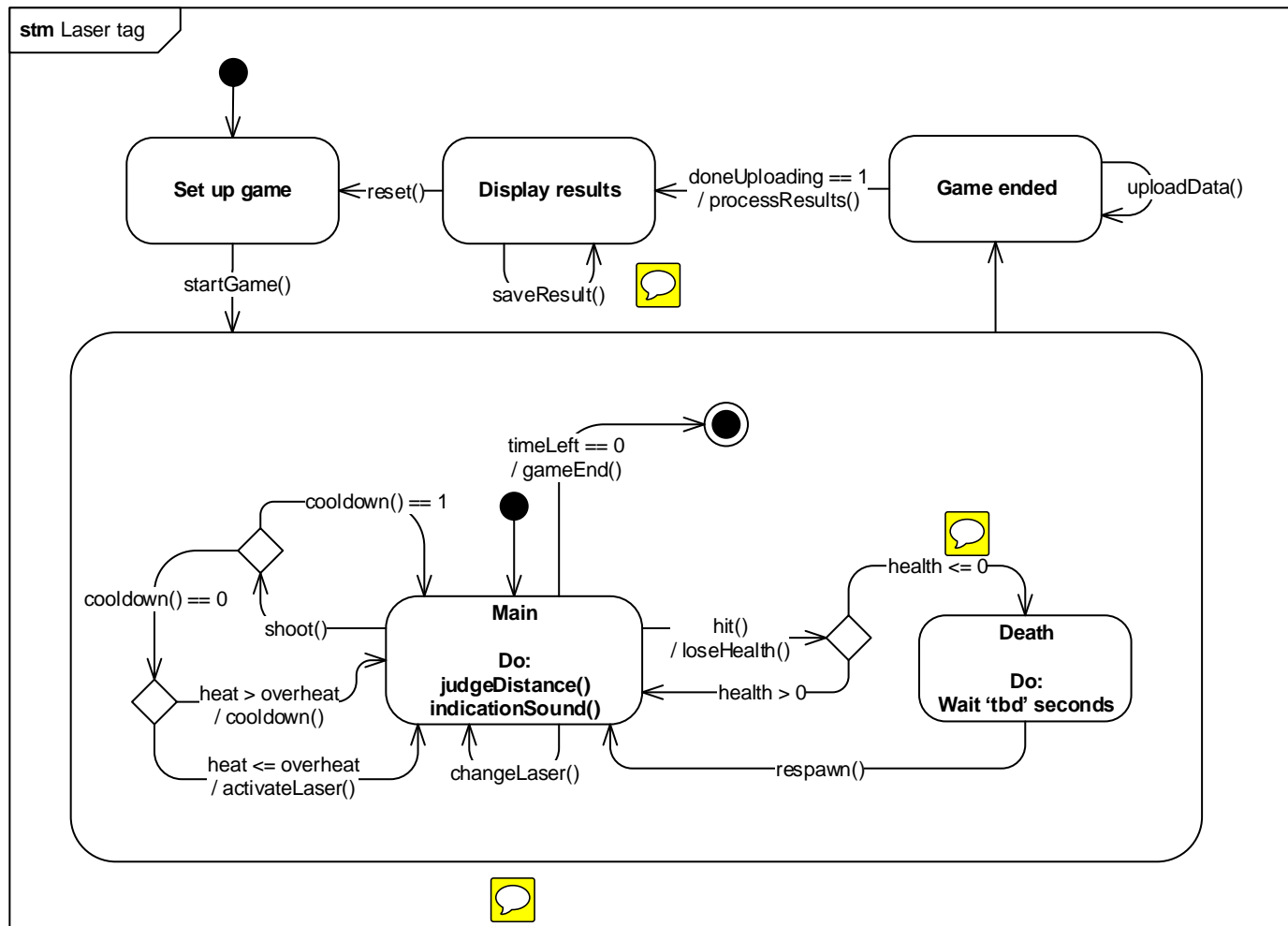
## Use Case 7: Upload data



## Use Case 8: Databehandling og visning



## State Machine



## Afgræsning / prioritering (Mikkel brink #flotFyr16)

Gruppen har valgt at lave en afgrænset prototype, og prioritere hvilke del-elementer der er vigtigst for at vise funktionaliteten af hele systemet.

Dele af alle UseCase'ene i systemet, vil stadig blive implementeret dog er der blevet lavet nogle nedjusteringer i forhold til hvad der vil blive realiseret.

### Prototype skal indeholder:

- 2 våben (forskellige frekvenser)
- Modtager sensor (forskellige frekvenser)
- Bruger interface (devKit)
- Forbindelse mellem devKit og PSoc4

Gruppen har valgt at lave 2 af de 3 lasere, da det er nok til at vise hvordan man kan implementere laserne, men vi har valgt at lave 2, så vi stadig kan vise, at systemet kan modtage og behandle på flere forskellige frekvenser/ våben.

Dette viser:

- UseCase 1: Indstil og start spil
- UseCase 2: Skyd
- UseCase 3: Bliv ramt
- UseCase 5: Skift laser
- UseCase 6: Afslut spil
- UseCase 7: Upload spil
- UseCase 8: Vis resultater
- UseCase 9: Cooldown

### Ekstra til Prototypen:

- Afstandsbedømmer med øresnegl (UseCase 4: Afstandbedømmelse)
- Våben tilbehør:
  - o Overheat LED'er
  - o Våben indikator LED
  - o bozzer til skudlyd

Gruppen har valgt at nedprioritere Afstandsbedømmeren (UseCase 4: Afstandbedømmelse) pga. tiden og systemfunktionalitet fungere selvom den del ikke bliver færdig implementeret. Våben tilbehøret, er ligeledes heller ikke vigtig for funktionaliteten af systemet.

Derfor vil disse del-elementer "kun" blive implementeret hvis der bliver tid til det.



## Udkast til GUI

