

Programowanie obiektowe (projekt)

etap 3

Kamil Bauer,
Dominik Kilijan
Kod zajęć: E08-98aw
Wrocław, 8 czerwca 2021

Spis treści

1	Analiza czasownikowo-rzeczownikowa	1
2	Karty CRC	2
3	Diagram przypadków użycia	5
4	Diagramy klas	6
5	Diagram obiektów	10

1 Analiza czasownikowo-rzeczownikowa

Projektujemy symulację agentową, w której będziemy badać zachowanie **osobników** należących do **różnych grup w Hogwarcie**. Potraktujemy Hogwart jako dwuwymiarową przestrzeń o zadanej wielkości. **Przestrzeń podzielona będzie** na sektory, będące zbiorem sal i innych miejsc na terenie szkoły magii.

Zachowanie się osobników:

- **Uczniowie** będą dążyli do uzyskania największej liczby punktów w walce o Puchar Domów
- **Dumbledore** będzie zliczał punkty według domów oraz dodawał 50 punktów na końcu "roku" Gryffindorowi
- **Nauczyciele** będą przydzielać lub odejmować po 20 punktów w zależności od domu
- Jeden **Bazyliżek** będzie dążył do wyeliminowania wszystkich uczniów
- **Uczniowie** mogą znaleźć na mapie **piwo kremowe**, które również spowodują przyrost punktów danego domu o 20.

Parametry symulacji

- Wielkość przestrzeni S - ilość sal w Hogwarcie
- Liczba wszystkich uczniów K , $K < S$
- Liczba iteracji I

2 Karty CRC

Classname: Simulation	
Superclass: none	
Subclass(es): none	
Responsibilities: Handle simulation specific operations: Runs the simulation Reads configuration	Collaboration: General, Map, Dumbledore

Tabela 1: Karta CRC dla klasy Symulacja

Classname: General	
Superclass: none	
Subclass(es): none	
Responsibilities: Handle general specific operations: • is responsible for positioning objects on the map	Collaboration:

Tabela 2: Karta CRC dla klasy General

Classname: Creature	
Superclass: none	
Subclass(es): Wizard, Basilisk	
Responsibilities: Handle creature specific operations: • Changes location	Collaboration:

Tabela 3: Karta CRC dla klasy Kreatura

Classname: Basilisk	
Superclass: Creature	
Subclass(es): none	
Responsibilities: Handle basilisk specific operations: • Kills students Changes location	Collaboration: Map, Student

Tabela 4: Karta CRC dla klasy Bazyliszek

Classname: Wizard	
Superclass: Creature	
Subclass(es): Teacher, Student	
Responsibilities: Handle teacher specific operations: <ul style="list-style-type: none"> • Remembers it's house Changes location	Collaboration:

Tabela 5: Karta CRC dla klasy Wizard

Classname: Student	
Superclass: Wizard	
Subclass(es): none	
Responsibilities: Handle student specific operations: <ul style="list-style-type: none"> • Remembers it's house • Uses an item • Dies from the claws of a basilisk Changes location	Collaboration:

Tabela 6: Karta CRC dla klasy Uczeń

Classname: Teacher	
Superclass: Wizard	
Subclass(es): none	
Responsibilities: Handle teacher specific operations: <ul style="list-style-type: none"> • Determines if a student is from the same house • Gives 20 points Remembers it's house Changes location	Collaboration: Map, Student

Tabela 7: Karta CRC dla klasy Nauczyciel

Classname: Item	
Superclass: none	
Subclass(es): ButterBeer	
Responsibilities: Handle item specific operations: <ul style="list-style-type: none"> • Gives 20 points • Gets used by a student 	Collaboration: Map, Student

Tabela 8: Karta CRC dla klasy specjalnych przedmiotów

Classname: ButterBeer	
Superclass: Item	
Subclass(es): none	
Responsibilities: Gives 20 points Gets used by a student	Collaboration: Map, Student

Tabela 9: Karta CRC dla klasy piwa kremowego

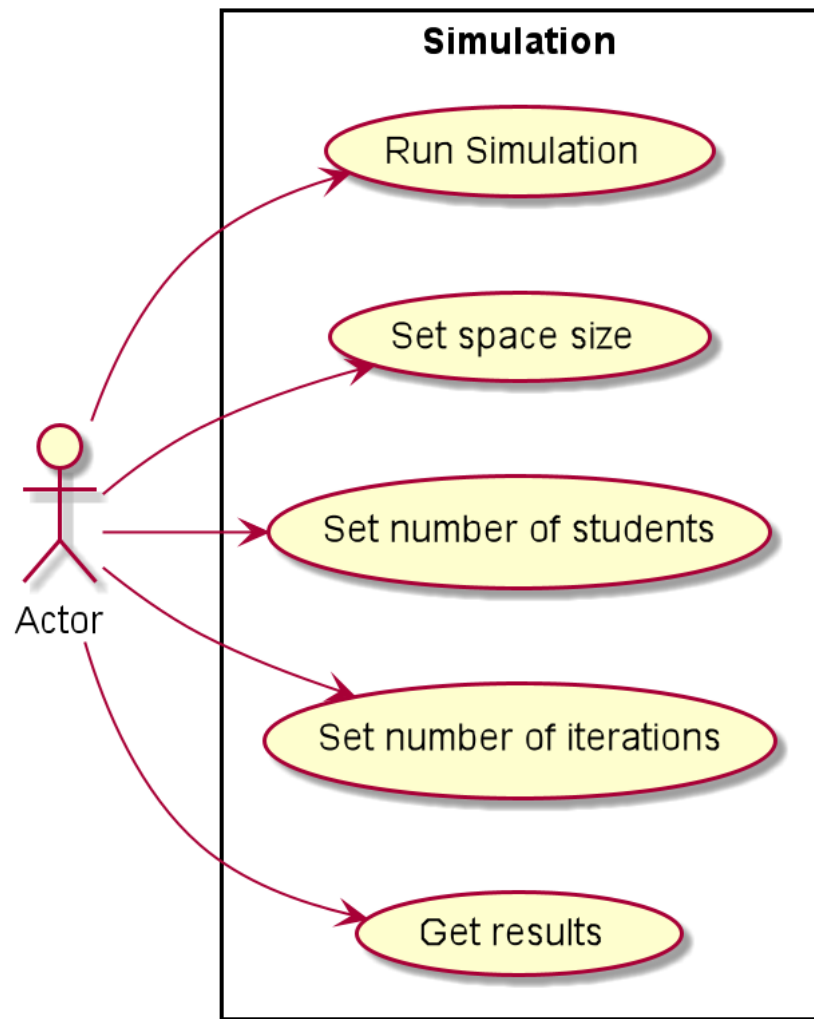
Classname: Dumbledore	
Superclass: none	
Subclass(es): none	
Responsibilities: Handle Dumbledore specific operations: <ul style="list-style-type: none"> • Adds 50 points to Gryffindor • Counts points and announces a winner 	Collaboration: Student

Tabela 10: Karta CRC dla klasy Dumbledore

Classname: MaraudersMap	
Superclass: none	
Subclass(es): none	
Responsibilities: Handle map specific operations: <ul style="list-style-type: none"> • Stores students, teachers, items and the basilisk • Remembers their positions 	Collaboration: Student, Teacher, Item, Basilisk

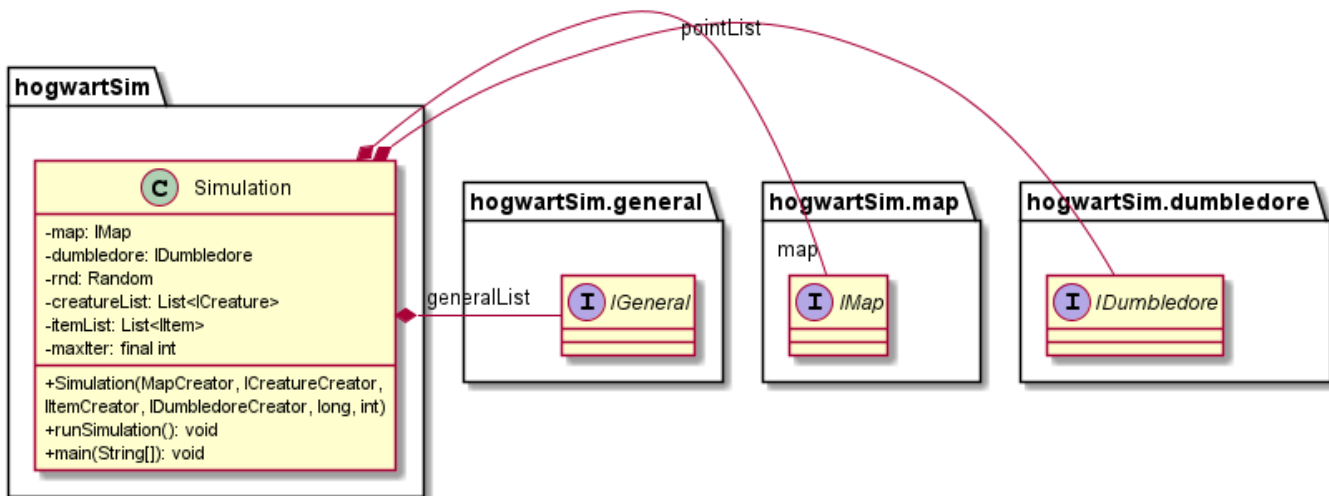
Tabela 11: Karta CRC dla mapy

3 Diagram przypadków użycia

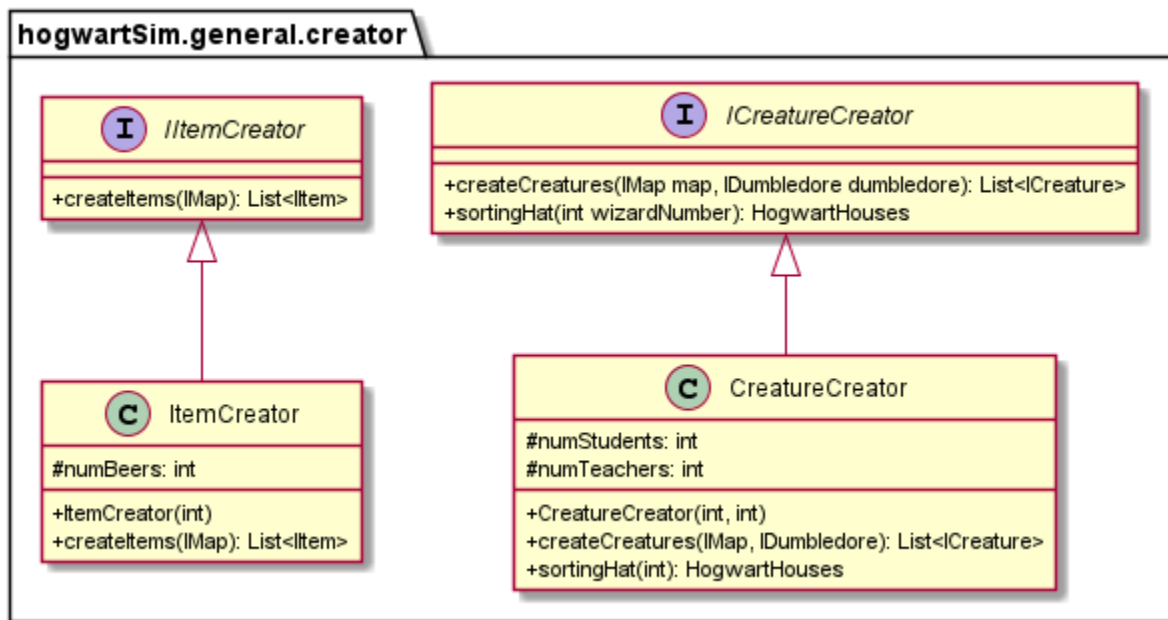


Rysunek 1: Diagram use-case aktora

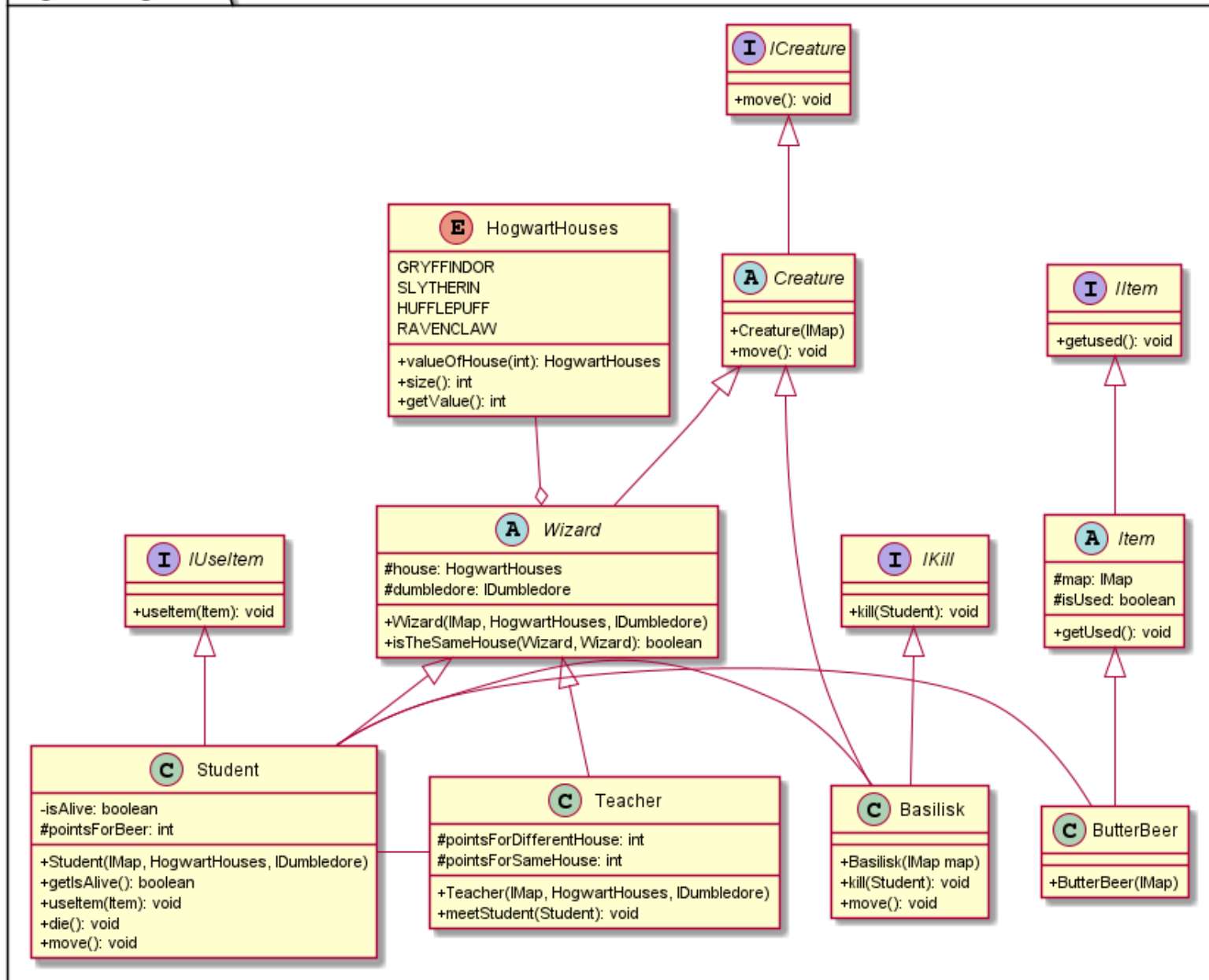
4 Diagramy klas



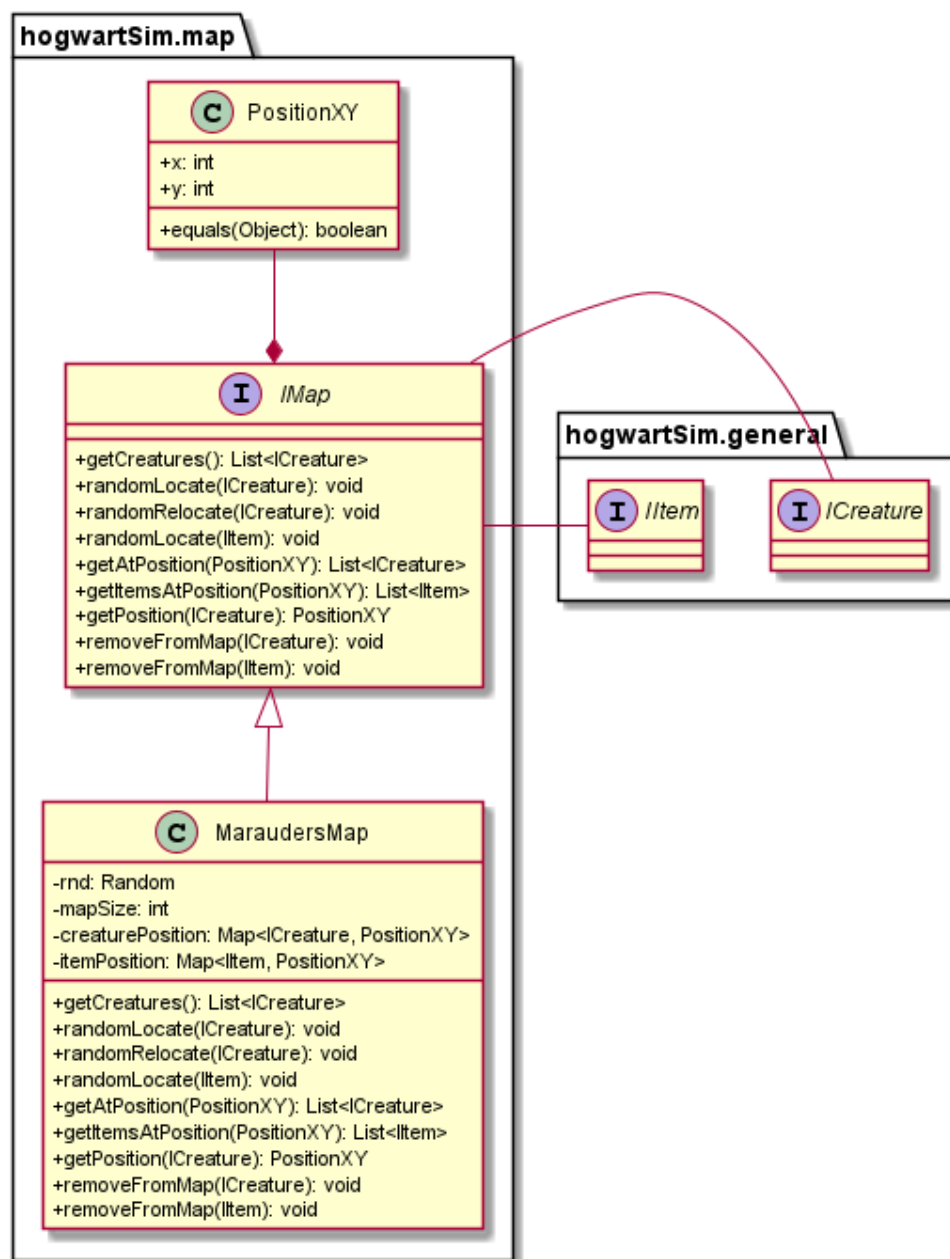
Rysunek 2: Diagram klasy Simulation



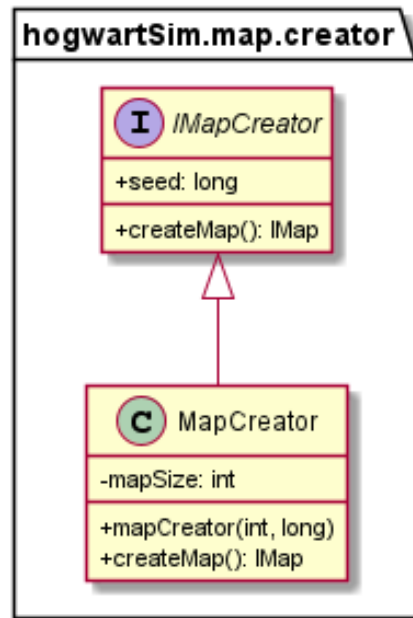
Rysunek 3: Diagram kreatora klasy General



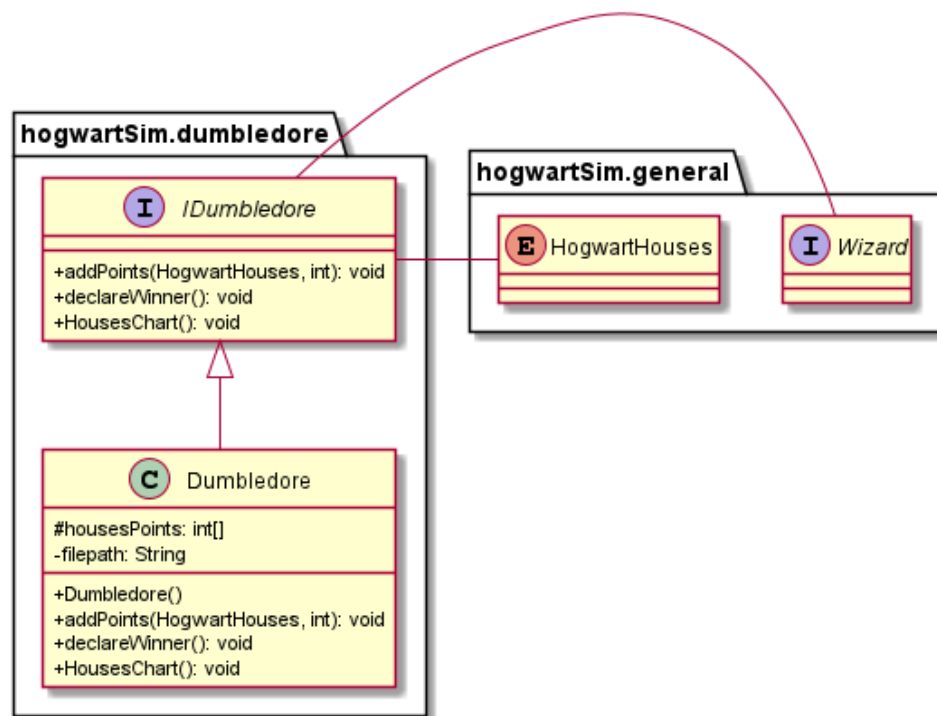
Rysunek 5: Diagram klasy General



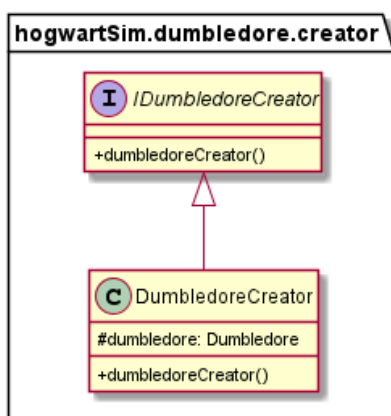
Rysunek 4: Diagram klasy Mapa Huncwotów



Rysunek 6: Diagram kreatora Mapy Huncwotów

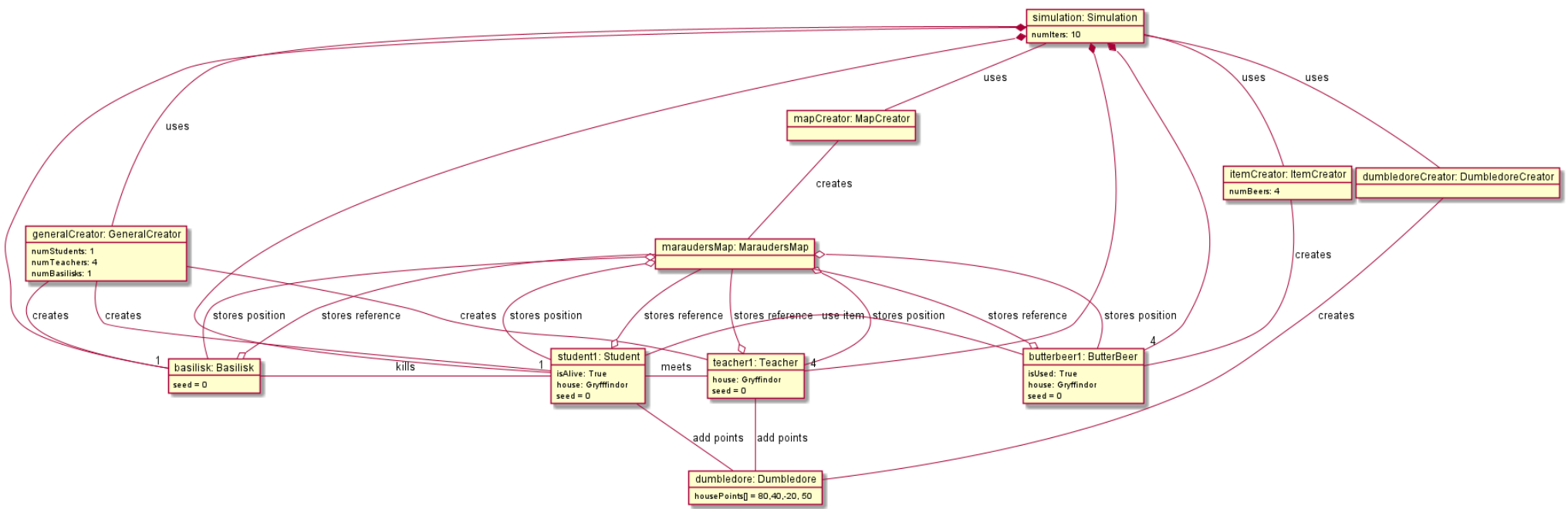


Rysunek 7: Diagram klasy Dumbledore



Rysunek 8: Diagram kreatora Dumbledore'a

5 Diagram obiektów



Rysunek 9: Diagram obiektów