

# Designdokument för mjukvaran till Den försvunna kossan

Ingrid Stake, Olivia Månström, Tove Nilsson, Elvina  
Fahlgren

10 oktober 2021

Version 1

# 1 Introduktion

”Den försvunna kossan” är ett sällskapsspel i form av en desktopapplikation. Spelet går ut på att hitta en ko, som gömmer sig under någon av spelets alla brickor som är placerade runt om på spelplanen, och ta sig i mål. Varje spelare turas om att slå en tärning och förflyttar sin spelpjäs så många steg som tärningen visar. När spelaren hamnar på en bricka kan spelaren välja att betala eller slå tärningen för att öppna denna. Under en bricka gömmer sig en kobjällra, komocka, ko, häst, gris eller ingenting. Varje bricka en specifik egenskap och påverkan på spelaren.

## 1.1 Definitioner, akronymer, och förkortningar

## 2 System arkitektur

## 3 Systemdesign

## 4 Innehållande datahantering

IA/NA

## 5 Kvalitet

### 5.1 Åtkomstkontroll och säkerhet

## 6 Referenser