
BRUKSMØNSTERDIAGRAM OG BRUKSMØNSTERTEKST

March 20, 2017

Team D
Universitetet i Bergen
Informatikk

Innhold

Bruksmønsteretekst:	2
Bruksmønsterdiagram:	3

BRUKSMØNSTERTEKST:**Hovedflyt:**

1. Aktør n får 30 sekunder på å bevege seg fritt på kartet.
2. Aktør n velger våpen
3. Aktør n velger retning
4. Aktør n velger kraft for lengde
5. Systemet registrer prosjektilposisjon
6. Systemet endrer miljøet ut ifra prosjektilkraft og type
7. Motstander blir truffet av prosjektil
8. Systemet beregner motstanders helse minus skaden som ble utgjort
9. Motstander mister helsepoeng
10. Motstander dør
11. Gjenstående spiller vinner

Alternativ handlinger:

- A (1.) @1 Aktør beveger seg ut av kartet
(2.) Gjenoppta @11
- B (1.) @2 Aktør har ikke ammunisjon
(2.) Gjenoppta @2
- C (1.) @9 Motstander overlever
(2.) Gjenoppta @1
- D (1.) @Everywhere Rundetiden går ut
(2.) Aktør med mest gjenstående helsepoeng vinner

- E (1.) @2 Tid for å velge våpen/retning/kraft går ut
(2.) Aktør får ikke angrepet
(3.) Gjenoppta @1

BRUKSMØNSTERDIAGRAM:

