
TD UTELIV

March 24, 2017

Team D
Universitetet i Bergen
Informatikk

Innhold

Bruksmønstertekst:	2
Bruksmønsterdiagram:	4

Bruksmønstertekst:

Tittel: Eliminere motstanderne

Aktører: Spiller, System

Primæraktør: Spiller

Tid: 45 sekunder før fiender genereres, runden varer frem til alle fiendene er av brettet eller en fiende overlever siste utested

Mål: Skyte flasker og lignende på alle motstandere slik at de dør

Pre-conditions: Spillet er startet på en datamaskin

Hovedflyt:

1. Systemet viser hovedmeny
2. Spiller velger å starte spillet
3. Systemet genererer bane
4. Spiller kan velge sette ut tårn og oppgradere dem
5. Spiller prøver å sette ut tårn
6. Systemet beregner om spiller har råd til å sette ut tårn
7. Systemet plasserer tårn der spiller ønsker
8. Spiller oppgraderer tårn
9. Systemet beregner om spiller har råd til å oppgradere tårn
10. Systemet oppgraderer tårn
11. Spiller velger å starte runden (slik at fiendene kommer)
12. Systemet genererer fiender som prøver å komme seg til målet
13. Systemet beregner skaden til fiende(ne) utgjort av de forskjellige tårnenes våpen
14. Systemet beregner fiendens helse om fiende ble truffet

15. Systemet eliminerer fiender med helse mindre enn 1
16. Spillers tårn har drept alle fiendene
17. Spiller har vunnet runden
18. Systemet forteller spiller at spiller har vunnet runden

Steg 4-16 går i loop til x antall runder er vunnet

19. Spiller har vunnet x antall runder
20. Systemet forteller at spiller har vunnet alle rundene
21. Systemet viser hovedmeny

Alternative handlinger:

- A (1.) @1 Spiller velger å avslutte spillet
(2.) Systemet avslutter spillet

- B (1.) @2 Spiller velger å pause spillet
(2.) Systemet pauser spillet
(3.) Systemet viser pausemeny

- C (1.) @6 Systemet beregner at spiller ikke har råd til å sette ut tårn
(2.) Systemet setter ikke ut tårn
(3.) Gjenoppta @4

- (1.) @9 Systemet beregner at spiller ikke har råd til å oppgradere tårn
(2.) Systemet oppgraderer ikke tårn
(3.) Gjenoppta @4

- D (1.) @16 En eller flere fiender overlever
(2.) Spiller har tapt spillet
(3.) Systemet forteller at spiller har tapt spillet
(4.) Gjenoppta @1

Bruksmønsterdiagram:

