
BILSPILL

March 23, 2017

Team D
Universitetet i Bergen
Informatikk

Innhold

Bruksmønsteretekst:	2
Bruksmønsterdiagram:	4

BRUKSMØNSTERTEKST:

Tittel: Få høyest mulig score

Aktører: Spiller, System

Primæraktør: Spiller

Tid: Varierende, avhengig av spillers prestasjon

Mål: Få høyest mulig highscore før man går tom for bensin

Pre-conditions: Spillet er startet på en datamaskin

Hovedflyt:

1. Systemet viser startmeny
2. Spiller velger å starte spillet
3. Systemet startet spillet
4. Spiller styrer bil med venstre/høyre piltast
5. Systemet flytter bilen i takt med tastetrykk
6. Spiller unngår hindre
7. Spiller kjører på folk
8. Systemet legger til én mynt i spillerens inventar for hver person som blir påkjørt
9. Spiller kjører over en bensintank
10. Systemet legger til bensinen i en "counter", som gjør at spilleren kan kjøre lengre
11. Spiller går tom for bensin
12. Systemet stopper spillet
13. Systemet lagrer spillers score
14. Systemet viser spillers score og highscore
15. Systemet viser startmeny

Alternative handlinger:

- A (1.) @1 Spiller klikker på oppgradering
(2.) Systemet viser spiller mulige oppgraderinger
(3.) Spiller kjøper oppgradering
(4.) Systemet oppgraderer bilen
(5.) Spiller klikker seg tilbake til startmenyen
(6.) Gjenoppta @1
- B (1.) @1 Spiller trykker på innstillingsknapp
(2.) Systemet viser spiller mulige innstillinger for spillet
(3.) Spiller endrer innstillinger
(4.) Systemet lagrer innstillingene
(5.) Gjenoppta @1
- C (1.) @3, 4, 5 Spiller pauser spiller
(2.) Systemet viser en pauseskjerm
(3.) Spiller velger å avslutte spillet
(4.) Gjenoppta @13
- D (1.) @3, 4, 5 Spiller pauser spiller
(2.) Systemet viser en pauseskjerm
(3.) Spiller velger å gjenoppta spillet
(4.) Gjennoppta @3

BRUKSMØNSTERDIAGRAM: