

---

# **BILSPILL**

---

March 23, 2017

Team D  
Universitetet i Bergen  
Informatikk

# Innhold

Bruksmønsteretekst: . . . . .	2
Bruksmønsterdiagram: . . . . .	4

## **BRUKSMØNSTERTEKST:**

**Tittel:** Få høyest mulig score

**Aktører:** Ènspiller

**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. Spiller er i startmeny
2. Spiller starter spillet
3. Spiller styrer bil med venstre/ høyre piltast
4. Spiller unngår hindre
5. Spiller plukker opp mynter og bensin
6. Bil går tom for bensin, spillet stopper
7. Score og highscore vises
8. Spillet lagres
9. Tilbake til startmeny

**Alternative handlinger:**

- A (1.) @1 Spiller velger å oppgradere  
(2.) Spiller kjøper oppgraderinger  
(3.) Bil blir bedre  
(4.) Gjenoppta @1
- B (1.) @1 Spiller trykker på tannhjul-knapp  
(2.) Spiller endrer innstillinger  
(3.) Innstillinger lagres  
(4.) Gjenoppta @1
- C (1.) @3 ,4,5 Spiller pauset spiller  
(2.) Spiller kan enten avslutte eller fortsette  
(3.) Dersom spiller velger å avslutte, hopp til @7

**BRUKSMØNSTERDIAGRAM:**