
BRUKSMØNSTERDIAGRAM OG BRUKSMØNSTERTEKST

March 20, 2017

Skriv navn her
Universitetet i Bergen
Informatikk

Innhold

Matkrig	2
Bruksønstertekst:	2
Bruksmønsterdiagram:	3
Spooks	4
Bruksønstertekst:	4
Bruksmønsterdiagram:	6
Tower Defence Uteliv	6
Bruksønstertekst:	6
Bruksmønsterdiagram:	6
Bilspill	6
Bruksønstertekst:	6
Bruksmønsterdiagram:	6

MATKRIG

Bruksmønsteretekst:

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

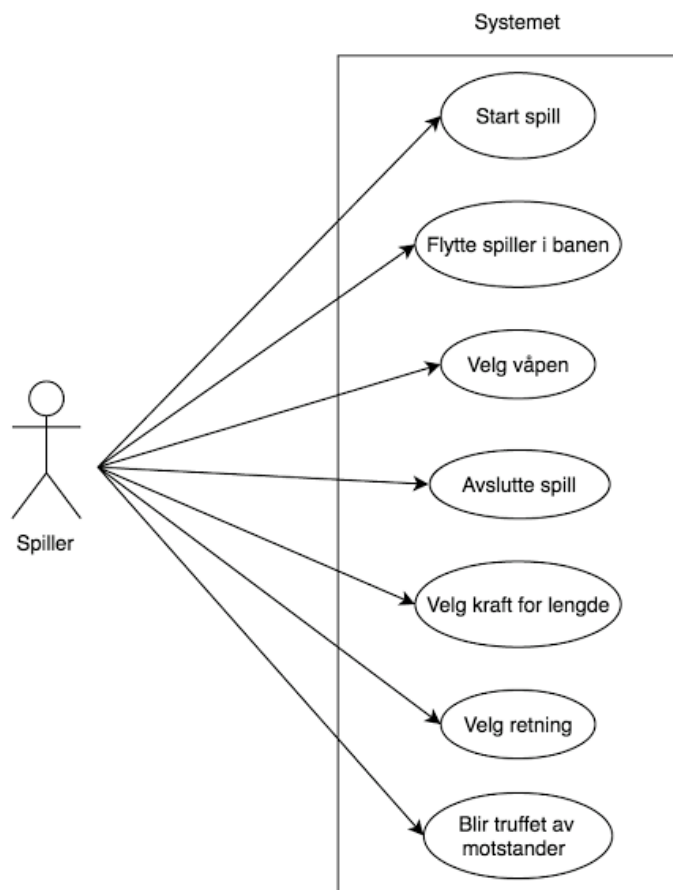
Alternativ handlinger:

- 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:



SPOOKS

Bruksmønstertekst:

Overview: Spillet starter, du benner deg i et hus. Du vet ikke hvor du er, og må komme deg ut av huset.

Actors: Spiller, Maskin

Pre-conditions: Spillet er startet på en datamaskin

Hovedflyt:

1. Meny (Start - load game - options - quit)
2. Spiller velger å starte ett nytt spill
3. Systemet oppretter et nytt spill
4. Systemet starter en klokke som teller ned fra * minutter
5. Spiller trykker på et objekt i spillet
6. Spiller får objektet
7. Systemet legger tingen i Spillerens inventory

Steg 4-7 går i loop til Spiller har riktig objekt (evt. løst en gåte) til å gå videre neste rom

8. Spiller velger objekt fra inventory
9. Systemet markerer objekt i inventoryen
10. Spiller bruker objektet på døren
11. Systemet åpner døren
12. Spiller klikker på døren
13. Systemet fytter spilleren til neste rom (nivå)

Steg 4-13 går i loop til Spiller har funnet "hovednøkkel/-objekt" (til å komme seg ut av huset)

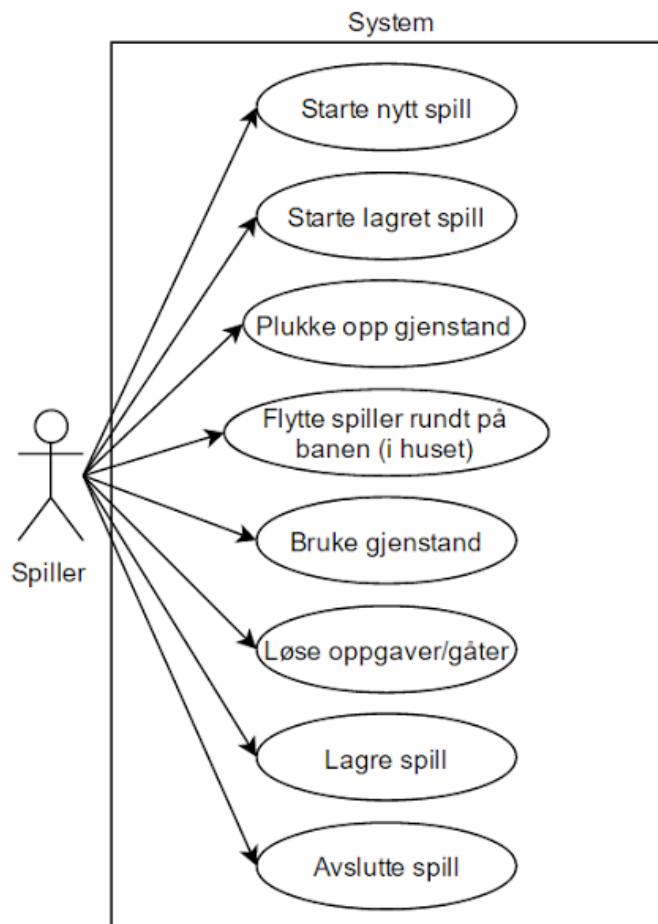
14. Spiller plukker opp "hovednøkkel"
15. Systemet legger "hovednøkkel" i inventory
16. Spiller velger "hovednøkkel" fra inventory
17. Systemet markerer "hovednøkkel" i inventory
18. Spiller klikker på utgangsdøren
19. Systemet åpner døren
20. Systemet forteller Spilleren at Spiller vant
21. Systemet returnerer til hovedmeny

Alternative handlinger:

- A (1.) @2 Spiller velger å avslutte spillet
(2.) Systemet avslutter spillet
- B (1.) @2 Spiller velger å starte spillet fra et lagret punkt
(2.) Systemet laster opp et lagret spill
(3.) Spilleren begynner fra lagret spill
- C (1.) @5 Spiller prøver å trykke på et ugyldig objekt
(2.) Systemet gir Spiller beskjed om at objektet er ugyldig (vha lyd ect.) Ingenting skjer med objektet
(3.) Gjennoppta @5
- D (1.) @4, 6, 8, 10, 12, 14, 16, 18 tiden går ut
(2.) Systemet fjerner alle objekter fra inventory
(3.) Systemet plasserer Spiller i utgangspunktrummet
(4.) Gjennoppta @4

Skriv navn her

Bruksmønsterdiagram:



TOWER DEFENCE UTELIV

Bruksmønstertekst:

Bruksmønsterdiagram:

BILSPILL

Bruksmønstertekst:

Bruksmønsterdiagram: