

---

# TD UTELIV

---

March 23, 2017

Team D  
Universitetet i Bergen  
Informatikk

# Innhold

Bruksmønsteretekst: . . . . .	2
Bruksmønsterdiagram: . . . . .	3

## Bruksmønstertekst:

**Tittel:** Få motstandere til å gå hjem.

**Aktører:** Spillere, 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:** Sjenke alle motstandere slik at de blir fulle og går hjem.

**Pre-conditions:** Spillet er startet på en datamaskin

### Hovedflyt:

1. Systemet genererer banen.
2. Aktøren får 45 sekunder til å sette ut og oppgradere utesteder.
3. Systemet genererer fiender som går langs banen.
4. Systemet beregner skade utgjort av de forskjellige utestedene.
5. Systemet beregner fiendens helse ved hvert utested.
6. Dersom en fiende får ferre enn ett helsepoeng så går den tilbake.
7. En fiende overlever siste utested, og spiller taper.

### Alternativ handlinger:

- A (1.) @7 Ingen motstandere overlever siste utested.
- (2.) Gjennoppta @2. Men @3 genereres det fiender med flere helsepoeng.

## Bruksmønsterdiagram:

