TD UTELIV

March 23, 2017

Team D Universitetet i Bergen Informatikk

Innhold

Bruksmønstertekst:																	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:

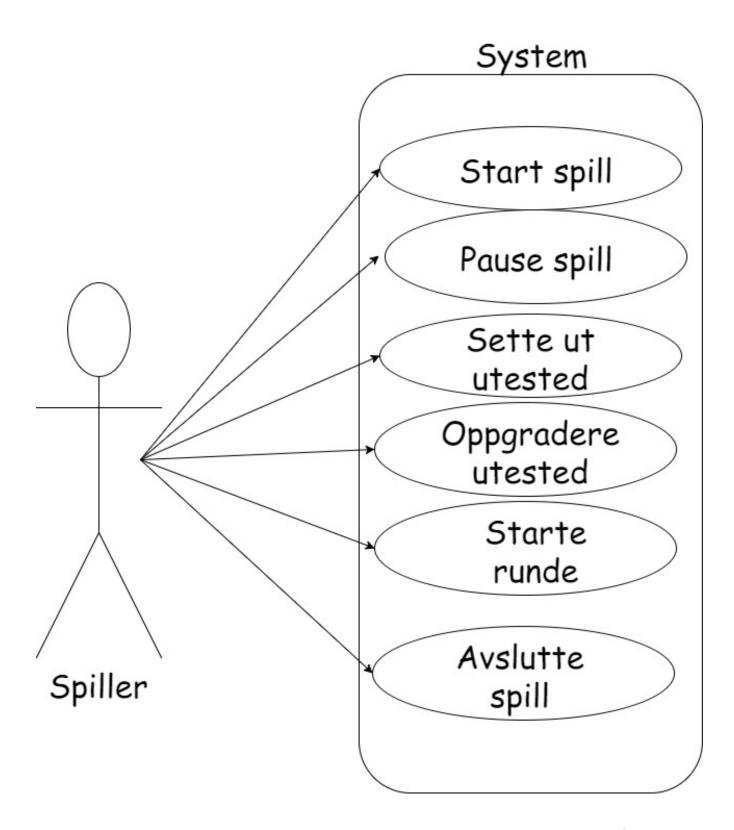
1. Systemet genererer banen.

- 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:



Page 3 of 3