

# Sekvensdiagram

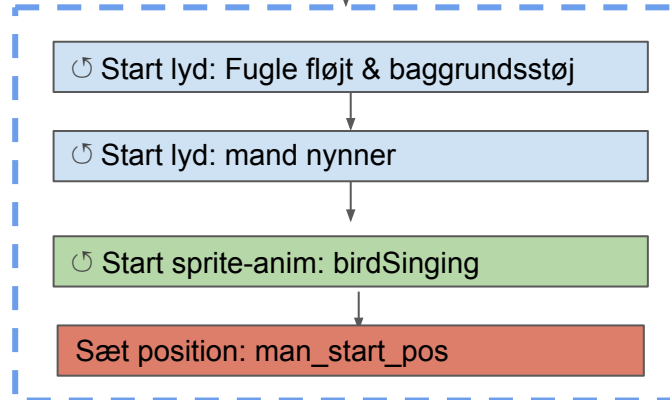
## Elementer

Link til: Sekvensdiagram for venstre ben

[http://lowson.dk/kea/02\\_02\\_Animation\\_og\\_scripting/02\\_02\\_05\\_Sekvensdiagram\\_for\\_venstre\\_ben/index.html](http://lowson.dk/kea/02_02_Animation_og_scripting/02_02_05_Sekvensdiagram_for_venstre_ben/index.html)

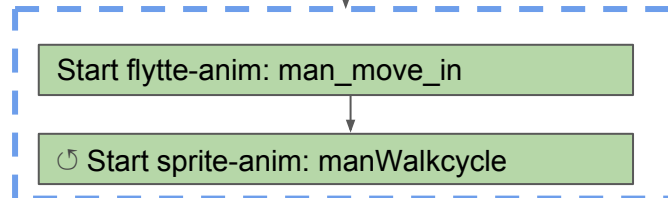
Bruger klikker på en knap på titelbilledet og  
scenen vises

## setScene



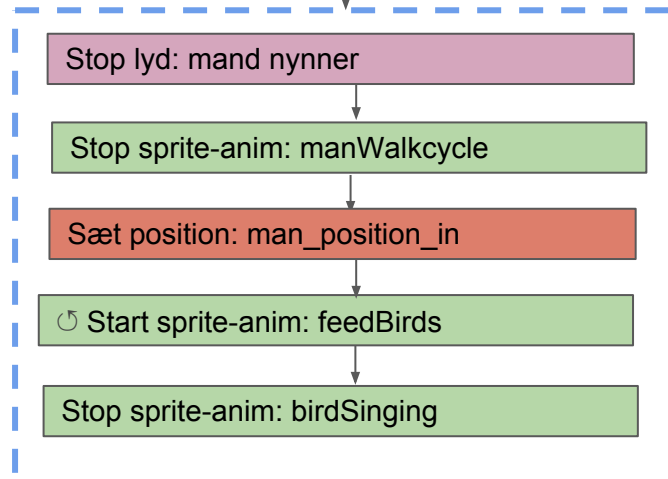
Tid 2 sek efter sprite-anim.

## manMoves



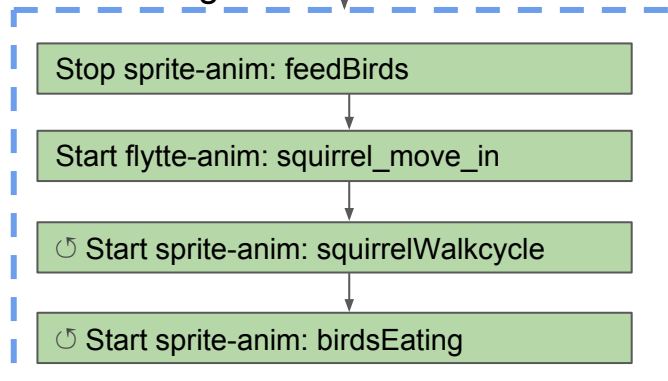
Flytte-anime færdig

## feedBirds



Tid 3 sek. Efter flytte-anim

## birdsEating



Flytte-anim færdig

## manJumps

Start sprite-anim: manJump

Stop sprite-anim: squirrelWalkcycle

Start lyd: mand glad

Sprite-anim slut (Efter 4 hop)

## squirrelScare

⌚ Stop lyd: Fugle fløjt & baggrundsstøj

⌚ Start lyd: Dramatisk lyd

Start flytte-anim: squirrelScare

flytte -anime færdig

## birdsFlee

Sæt position: squirrelStand

Stop sprite-anim: birdsEating

⌚ Start sprite-anim: birdsFlee

Tid 0.5 sek efter sprite-anim.

## birdsFlyUp

Stop sprite-anim: birdsFlee

Start flytte-anim: birds\_move\_up

⌚ Start sprite-anim: birdsFlyUp

Sæt position: manStand

Tid 0.8 sek efter sprite-anim.

## squirrelAttack

Stop sprite-anim: birdsFlyUp

Sæt position: birds\_position\_in

Start flytte-anim: birds\_move\_out

⌚ Start sprite-anim: birdsFlyOut

Start flytte-anim: squirrel\_move

⌚ Start sprite-anim: squirrelJump

Flytte-Anim færdig

manAngry

↻ Start sprite-anim: manAngry

Efter 4 cyklusser (iteration count).

manThinking

Stop sprite-anim: manAngry

Start sprite-anim: manThinking

Flytte-Anim færdig

manIdea

Sæt position: manIdea

Sæt position: lightBulb

Tid 2 sek. Efter lightBulb

choosePath

To tænke bobler kommer frem som grafisk viser og forklare de to valg.

spørgsmål?

ja

nej

Hop til: Build

Hop til: Catch

Hop til: Build er valgt

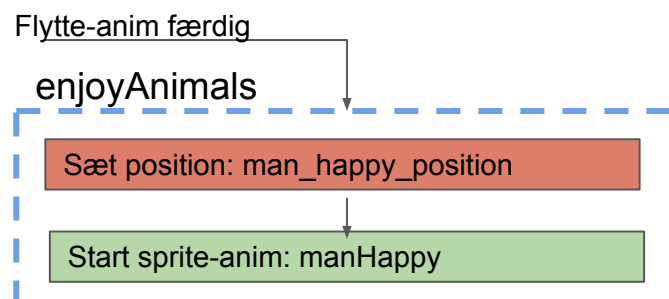
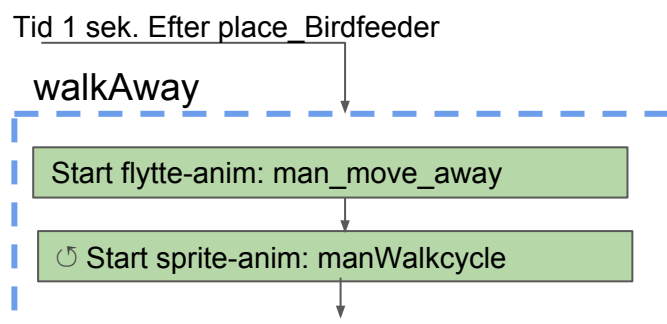
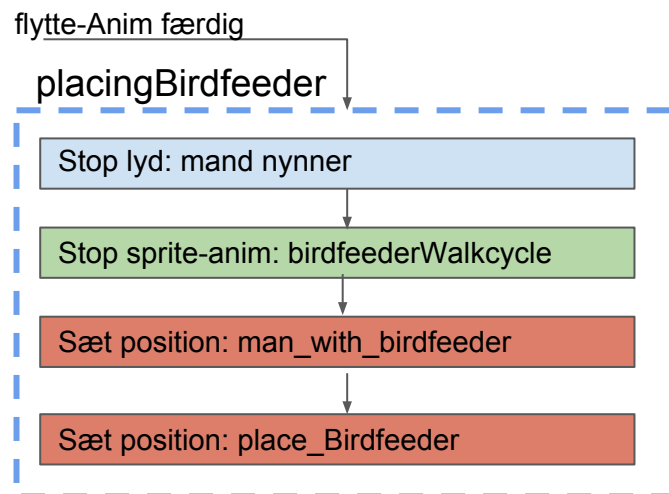
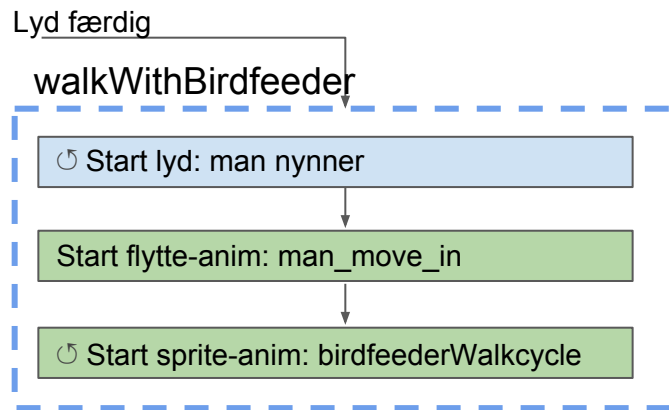
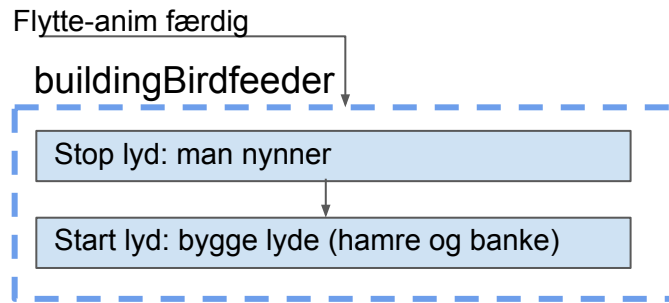
manMoveOut

Stop lyd: Dramatisk lyd

↻ Start lyd: man nynner

Start flytte-anim: man\_move\_out

↻ Start sprite-anim: manWalkcycleOut



Tid 1 sek. Sprite-anim er færdig.

**birdsComesBack**

Start flytte-anim: birds\_move\_in

↻ Start sprite-anim: birds\_fly\_in

Flytte-anim færdig

**birdsFliesDown**

Start flytte-anim: birds\_move\_down

↻ Start sprite-anim: birds\_fly\_down

Flytte-anim færdig

**birdsLand**

Start flytte-anim: birds\_moves\_slow

↻ Start sprite-anim: birds\_land

Flytte-anim færdig

**squirrelCrawl**

Stop sprite-anim: birds\_land

Start flytte-anim: squirrel\_jumps\_birdfeeder

Flytte-anim færdig

**manJumps**

Start sprite-anim: man\_jumps

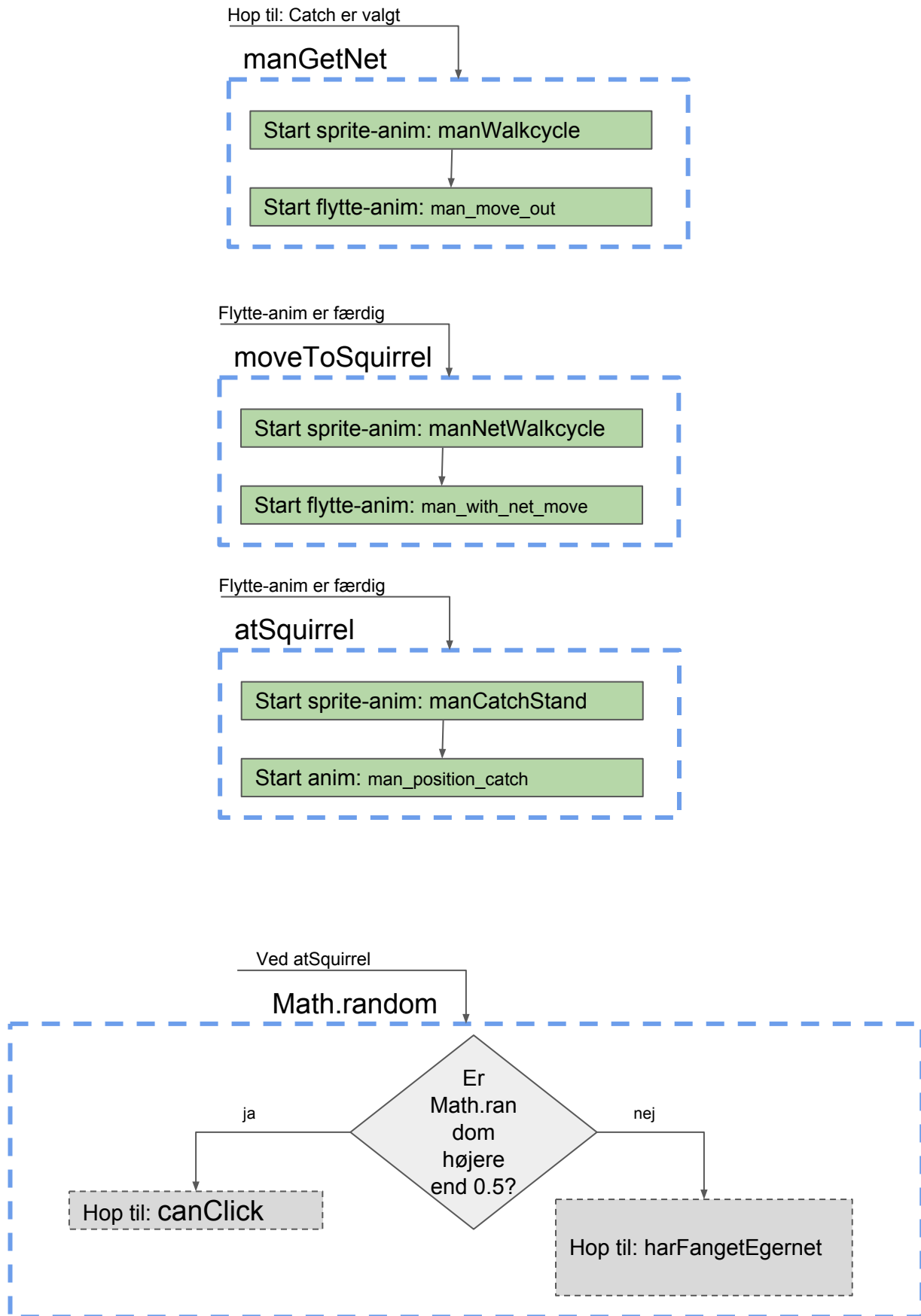
Sprite-anim slut (Efter 3 hop)

**theEnd1**

Start flytte-anim: man\_move\_out

↻ Start sprite-anim: manWalkcycle

Manden skal fange et eger 10 gange, inden for 10 sekunder.



canClick (kaldes direkte)

canClick

Start sprite-anim: manCatchStand

Start anim: man\_position\_catch

Start timer: 10 sekunder

Ved klik på egeret

catchSquirrel

Spil lyd: wush lyd fra net

Ny position til egeret(random)

Tæl antal\_fangster op

Er  
egeret  
fanget 5  
gange?

nej

Hop til: canClick

ja

Hop til: harFangetEgeret

(kaldes direkte)

harFangetEgeret

Hop til: slutningB

Efter 20 sek.

timetUd

Stop lyd: fjollelyd

Er  
egeret  
fanget 5  
gange?

nej

Hop til: slutningA



Hop til: slutningB er opnået

moveToSquirrel

Start sprite-anim: manNetWalkcycle

Start flytte-anim: man\_with\_net\_move