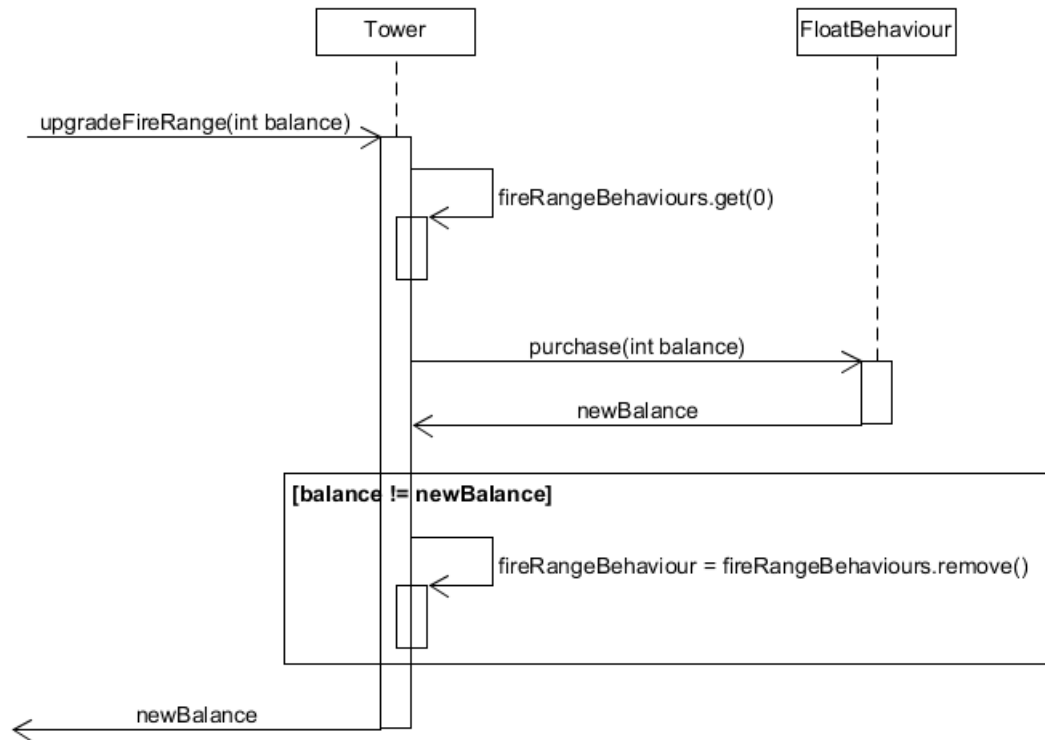


Systemoperation: Upgrade Fire Range

Die Systemoperation "Upgrade Fire Range" wird dem TOWER zugewiesen - nach dem GRASP-Prinzip des Controllers.

Speziell zu bemerken ist, dass die erfolgreiche Systemoperation eine Änderung des Playerbudgets hervorruft und dadurch auch identifiziert wird.



Systemoperation: Pause/Unpause

Die Systemoperation Pause/Unpause ist sehr klein, da die Operation sehr simpel ist. Dennoch soll vermerkt sein, dass dafür die **GAME**-Klasse als Methodeneigentümer nach dem GRASP-Prinzip des Controller ausgesucht wurde.

