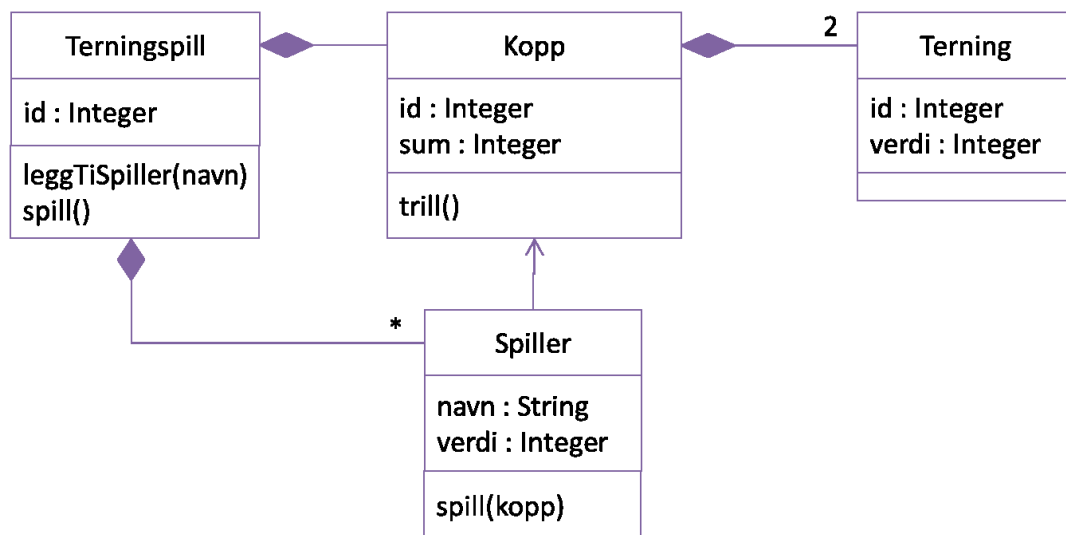


## Øvelse 4, obl 2

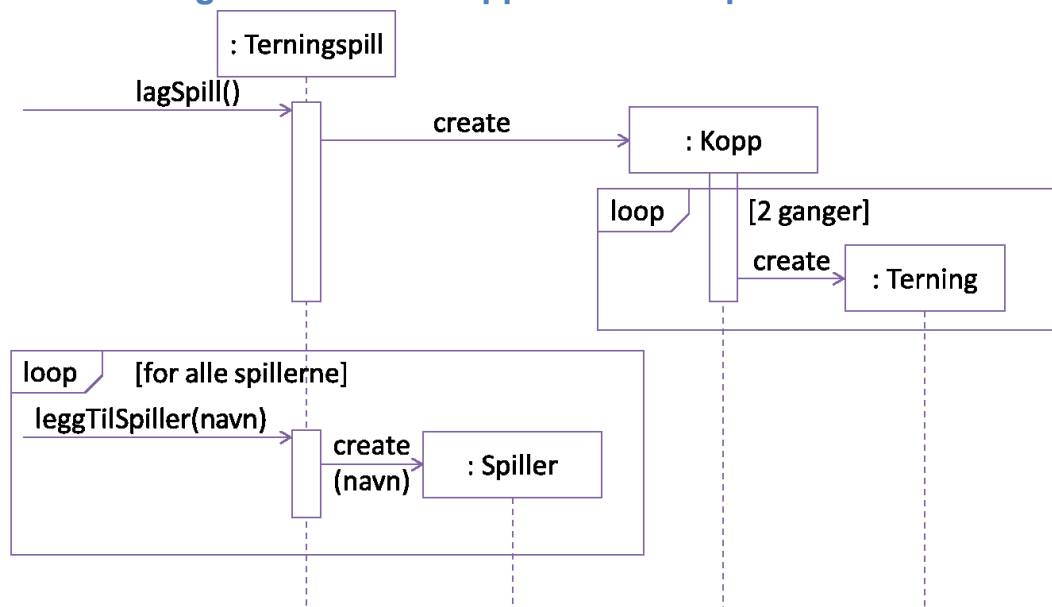
### Oppgave 1

Under følger en løsning (utformingsmodell) for et enkelt terningspill. Terningspillet går ut på at vi har en kopp med to terninger og hver av spillerne triller terningene i tur og orden, en om gangen. Den som får høyest totalverdi på de to terningene vinner. Terningene er vanlige terninger med verdiene 1, 2, 3, 4, 5, og 6. Det er bare ett brukstilfelle og det er å spille dette spillet.

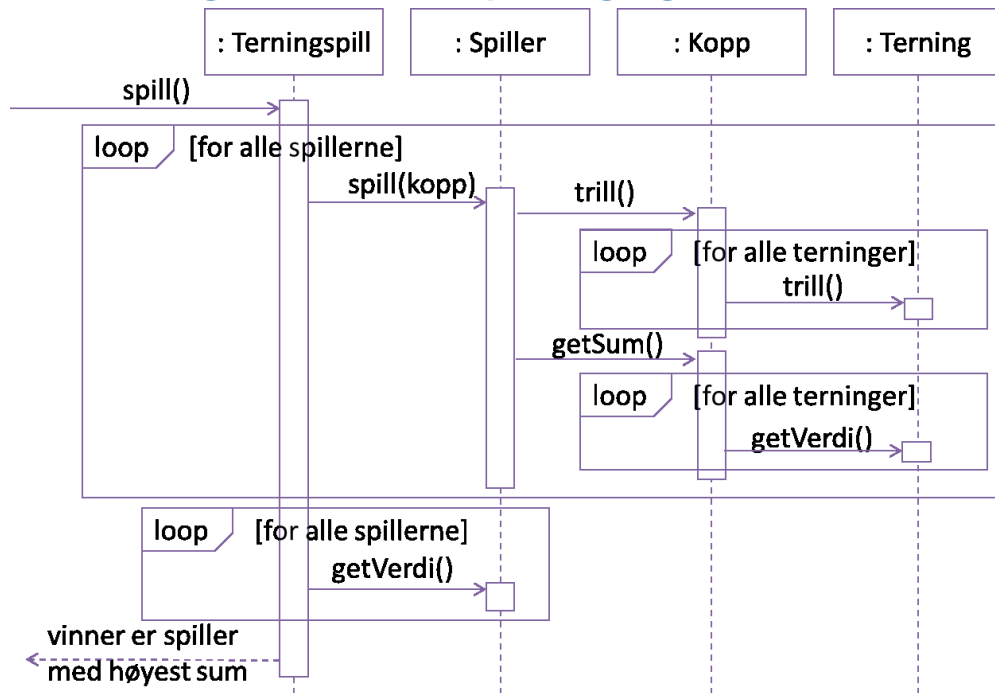
#### Klassediagram:



#### Sekvensdiagram som viser opprettelse av spillet



## Sekvensdiagram som viser spillets gang:



## Oppgave

Implementer spillet slik det er modellert.

## Oppgave 2

Forklar minst 5 utformingsprinsipper som er benyttet i løsningen fra GRASP og S.O.L.I.D..

Forklaringen skal inneholde en beskrivelse av utformingsprinsippet og hvordan det er benyttet i løsningen.