

# **ONTWERP SUMMERLAND\_**

Technisch ontwerp OOPD Beroepsproduct

**Sam Dahles, Dylan Buil, Thomas Ubbink**

**20 oktober 2021**

## **INHOUDSOPGAVE**

<b>INLEIDING .....</b>	<b>3</b>
<b>1    TECHNISCH ONTWERP .....</b>	<b>4</b>
1.1    UML-klassendiagram .....	4

## **INLEIDING**

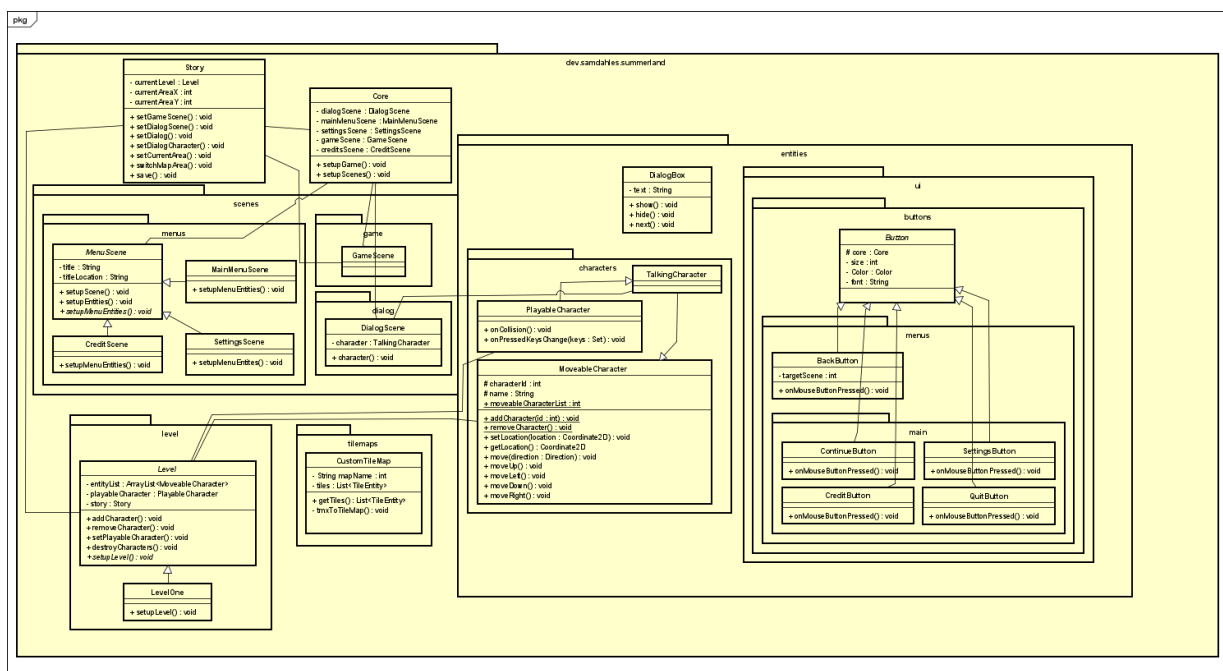
Dit document bevat het technisch ontwerp voor de game “Summerland”. Gemaakt met de YAEGER game-engine, is dit het beroepsproduct voor het vak OOPD van de ICT-propedeuse op de HAN.

Het technisch ontwerp beschrijft het technische aspect van de game; hoe de game in elkaar zit, met behulp van een UML-klassendiagram.

# 1 TECHNISCH ONTWERP

## 1.1 UML-klassendiagram

Hieronder het UML-klassendiagram van de game. Dit weergeeft schematisch alle klassen in de applicatie en de relaties tussen hen. In elke klasse in dit diagram staan de variabelen en functies van die klasse weergegeven. Elke map-vormige vierkant stelt een package voor die allemaal hun eigen klassen bevat. De lijnen tussen verschillende klassen laten de relaties tussen elkaar zien. De applicatie is opgebouwd uit verschillende packages in een hiërarchische structuur.



**OPEN UP**  
**NEW** HAN\_ UNIVERSITY  
**HORIZONS.** OF APPLIED SCIENCES