

# **Hahmogeneraattori - Suunnitteludokumentti**

Sami Saada - [saada@cs.helsinki.fi](mailto:saada@cs.helsinki.fi)

Helsinki 6.4.2008

Ohjelmoinnin harjoitustyö

HELSINGIN YLIOPISTO

Tietojenkäsittelytieteen laitos

Tiedekunta — Fakultet — Faculty		Laitos — Institution — Department	
Matemaattis-luonnontieteellinen		Tietojenkäsittelytieteen laitos	
Tekijä — Författare — Author			
Sami Saada - saada@cs.helsinki.fi			
Työn nimi — Arbetets titel — Title			
Hahmogeneraattori - Suunnitteludokumentti			
Oppiaine — Läroämne — Subject			
Tietojenkäsittelytiede			
Työn laji — Arbetets art — Level		Aika — Datum — Month and year	Sivumäärä — Sidoantal — Number of pages
Ohjelmoinnin harjoitustyö		6.4.2008	1 sivua
Tiivistelmä — Referat — Abstract			
Ohjelmoinnin harjoitustyön, jonka aiheena on hahmogeneraattori, suunnitteludokumentti. Dokumentti sisältää UML-kaaviot harjoitustyöstä.			
Avainsanat — Nyckelord — Keywords			
Ohjelmoinnin harjoitustyö, Hahmogeneraattori			
Säilytyspaikka — Förvaringsställe — Where deposited			
Muita tietoja — Övriga uppgifter — Additional information			

# Sisältö

<b>1</b>	<b>Luokkarakenne</b>	<b>1</b>
<b>2</b>	<b>Luokkien rajapinnat</b>	<b>1</b>
<b>3</b>	<b>Käyttöliittymäsuunnitelma</b>	<b>1</b>
<b>4</b>	<b>Toiminnan hahmottelu</b>	<b>1</b>

# **1 Luokkarakenne**

Kuvat liitteenä (luokan\_rakenne.png, luokkakaavio.png).

# **2 Luokkien rajapinnat**

Kuva liitteenä (luokka.png).

# **3 Käyttöliittymäsuunnitelma**

Kuva liitteenä (gui.png). Käyttöliittymä on tavallinen ikkuna, jossa valikkorivi ja vaihtuva sisältö keskellä.

# **4 Toiminnan hahmottelu**

Kuva liitteenä (sekvenssikaavio.png). Sekvenssikaavio kuvaa hahmosäännön lataamista ja sen pohjalta uuden hahmon luomista ja tiedostoon tallentamista.