

Contracten

<u>Contract bij UC1:</u> Nieuw spel starten	
Name	startSpel()
Cross References	UC1, SSD1, SSD2
Pre-conditions	Applicatie is opgestart en spel is geïnitialiseerd.
Post-conditions	Wei, Stad, Klooster, Weg-instanties zijn aangemaakt (instance creation) Landsdeel-instanties zijn aangemaakt (instance creation, association formed (Wei, Stad, Klooster, Weg)) Tafel is aangemaakt. (instance creation, attribute modification (Tafel.oogpunt)) Tegel-instanties zijn aangemaakt. (instance creation, association formed (Landsdeel), attribute modification (Tegel.oriëntatie)) Stapel tegels is aangemaakt. (instance creation, association formed (Tegel), attribute modification (Stapel.aantalTegels)) Pion-instanties zijn aangemaakt. (instance creation) Speler-instanties zijn aangemaakt. (instance creation, association formed (Pion), attribute modification (Speler.naam, Speler.kleur, Speler.score)) Meerdere Mens-instanties zijn aangemaakt. (instance creation, association formed (Speler)) Meerdere AI-instanties zijn ingesteld. (instance creation, association formed (Speler), attribute modification (AI.niveau)) Optie-instanties zijn aangemaakt (instance creation, attribute modification (Optie.waarde)) Spel is aangemaakt met zijn instellingen. (instance creation, association formed (Optie), association formed (Stapel), association formed (Tafel), association formed (Speler)) Een starttegel is gelegd. (association broken (Stapel), association formed (Tafel))

<u>Contract bij UC1:</u> Starttegel niet aanvaarden	
Name	aanvaardTegel(false)
Cross References	UC1, SSD1, SSD2
Pre-conditions	Spel is gestart, maar er is nog geen spelbeurt afgelegd.
Post-conditions	De huidige starttegel is teruggelegd in Stapel. (association broken (Tafel), association formed (Stapel)) Een nieuwe starttegel is gelegd. (association broken (Stapel), association formed (Tafel))

<u>Contract bij UC2:</u> Beurt afleggen	
Name	vraagTegel()
Cross References	UC2, SSD3, SSD4, SSD5, SSD6
Pre-conditions	Spel is gestart en Speler is aan beurt.
Post-conditions	Stapel.aantalTegels is met 1 verminderd. (attribute modification) Speler heeft Tegel gekregen. (association broken (Stapel), association formed (Speler))

<u>Contract bij UC2:</u> Beurt afleggen	
Name	draaiTegel(richting)
Cross References	UC2, SSD5
Pre-conditions	Spel is gestart en Speler is aan beurt en Speler heeft tegel.
Post-conditions	Tegel.oriëntatie is veranderd conform de opgegeven richting. (attribute modification)

<u>Contract bij UC2:</u> Beurt afleggen	
Name	plaatsTegel(tegel,plaats)
Cross References	UC2, SSD3, SSD4, SSD5, SSD6
Pre-conditions	Spel is gestart en Speler is aan beurt en Speler heeft tegel. Plaats is geldig voor Tegel.
Post-conditions	Tegel is gelegd op Tafel. (association broken (Speler), association formed (Tafel))

<u>Contract bij UC2:</u> Beurt afleggen	
Name	plaatsPion(landsdeel)
Cross References	UC2, SSD3, SSD4, SSD5, SSD6
Pre-conditions	Spel is gestart en Speler is aan beurt en Speler heeft Tegel gelegd. Pion kan op het gewenste landsdeel staan.
Post-conditions	Pion is op een landsdeel gelegd. (association formed (Landsdeel))

<u>Contract bij UC2:</u> Beurt afleggen	
Name	neemPionTerug(landsdeel)
Cross References	UC2, SSD6
Pre-conditions	Spel is gestart en Speler is aan beurt en Speler heeft tegel gelegd en tijdens het huidige spel een pion gezet. Pion kan teruggenomen worden.
Post-conditions	Pion is teruggenomen. (association broken (Landsdeel)) Speler.score werd aangepast. (attribute modification)

Contract bij UC4: Opties instellen	
Name	veranderOptie(optie, value)
Cross References	UC4, UC2 en SSD8
Pre-conditions	De applicatie is opgestart en de opties zijn bekend.
Post-conditions	De veranderingen werden toegepast op het huidige spel en de daaropvolgende spellen. (attribute modification (Optie.waarde))

Contract bij UC5: Laden	
Name	startLaden()
Cross References	UC5, UC2 en SSD10
Pre-conditions	Een spel is gestart en speler wil spel laden en het bestand is geldig.
Post-conditions	<p>Wei, Stad, Klooster, Weg-instanties zijn aangemaakt (instance creation)</p> <p>Landsdeel-instanties zijn aangemaakt (instance creation, association formed (Wei, Stad, Klooster, Weg))</p> <p>Tafel is aangemaakt. (instance creation, attribute modification (Tafel.oogpunt))</p> <p>Tegel-instanties zijn aangemaakt. (instance creation, association formed (Landsdeel), attribute modification (Tegel.oriëntatie))</p> <p>Stapel tegels is aangemaakt. (instance creation, association formed (Tegel), attribute modification (Stapel.aantalTegels))</p> <p>Pion-instanties zijn aangemaakt. (instance creation)</p> <p>Speler-instanties zijn aangemaakt. (instance creation, association formed (Pion), attribute modification (Speler.naam, Speler.kleur, Speler.score))</p> <p>Meerdere Mens-instanties zijn aangemaakt. (instance creation, association formed (Speler))</p> <p>Meerdere AI-instanties zijn ingesteld. (instance creation, association formed (Speler), attribute modification (AI.niveau))</p> <p>Optie-instanties zijn aangemaakt (instance creation, attribute modification (Optie.waarde))</p> <p>Spel is aangemaakt met zijn instellingen. (instance creation, association formed (Optie), association formed (Stapel), association formed (Tafel), association formed (Speler))</p> <p>Spel is gelinkt aan Bestand. (association formed (Spel <-> Bestand))</p> <p>Tegels zijn gelegd. (association formed (Tafel))</p> <p>Pionnen zijn geplaatst op landsdelen. (association formed (Pion <-> Landsdeel))</p> <p>Speler.score-waarden zijn aangepast. (attribute modification)</p>

<u>Contract bij UC6:</u> Opslaan	
Name	startOpslaan()
Cross References	UC6, UC2 en SSD9
Pre-conditions	Een spel is bezig en Speler wil spel opslaan en de bestandsnaam is geldig.
Post-conditions	Bestand dat het spel bevat werd aangemaakt. (instance creation, association formed (Bestand <-> Spel), attribute modification (Bestand.naam))

<u>Contract bij UC7:</u>	
Name	verwijderSpeler()
Cross References	UC7, UC2 en SSD11, SSD12
Pre-conditions	Een spel is bezig, en de huidige menselijke Speler wil zichzelf verwijderen.
Post-conditions	Nieuwe AI is aangemaakt met de attributen van de menselijke speler en een welbepaald niveau. (instance creation, attribute modification (AI.niveau)) AI is gelinkt met de Speler-instantie gelinkt aan Mens. (association formed (AI <-> Speler)) Mens is verwijderd. (instance deletion)

<u>Contract bij UC8:</u>	
Name	wijzigOverzicht(richting)
Cross References	UC8, UC2 en SSD13
Pre-conditions	Een spel is bezig en een speler wenst het overzicht over de tafel te wijzigen.
Post-conditions	Tafel.oogpunt is aangepast. (attribute modification)