**CRC Karten**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Workingname: | Shot | |
| Possible Names: | Shot, Bullet, Bang, Schuss, Bomb, Missile | |
| Effective Name: | Missile | |
| Purpose: | Repräsentiert einen Schuss von einem Player zum anderen | |
| Responsibilites | | Collaborations |
| **Attribute** | |  |
| Koordinaten | | Board |
|  | | Ship |
|  | |  |
|  | |  |
|  | |  |
| **Zustände/ Verhalten** | |  |
| Treffer/Fehlschlag | |  |
|  | |  |
|  | |  |
|  | |  |
|  | |  |
|  | |  |
|  | |  |
|  | |  |
|  | |  |
|  | |  |
|  | |  |

Legende:

* Working Name: Projekt interner Name der im Rahmen der Analyse und des Designs vom Team verwendet wird.
* Possible Names: Mögliche Namen für definitive Implementation
* Effecitve Name: Definitv gewählter Name der Klasse
* Purpose: Beschreibung des Verwendungszweckes
* Responsibilities: Verantwortlichkeiten, die die Klasse wahrnimmt (Attribute, Zustände, Verhalten)
* Collaborations: Kollaborationen, die die Klasse eingeht (Client, Server ...)