

# Software-Ontwerp

## Iteratie 3

Castel D. - Devlieghere J. - Pante S.

KU Leuven

May 13, 2013

# Inhoud

- 1 Inleiding
  - Rolverdeling
  - Werkverdeling
- 2 Tests
- 3 Nieuwigheden deze iteratie
  - Grid Builder
  - Power Failures
  - Force Fields
  - Force Field Generators
  - Force Field Manager
- 4 MovableEffect
- 4 Aanpassingen
  - Activatable
  - Movable
  - Commands
- 5 Slot

# Rolverdeling

- 1 Inleiding
  - Rolverdeling
  - Werkverdeling
- 2 Tests
- 3 Nieuwigheden deze iteratie
  - Grid Builder
  - Power Failures
  - Force Fields
- 4 Aanpassingen
  - Force Field Generators
  - Force Field Manager
  - MovableEffect
- 5 Slot

# Rolverdeling

Afgelopen iteratie:

- Lead Designer: Vincent Reniers
- Lead Tester: Jonas Devlieghere
- Domain Modeler: Dieter Castel

Komende iteratie:

- Lead Designer: Stefan Pante
- Lead Tester: Dieter Castel
- Domain Modeler: Jonas Devlieghere

# Werkverdeling

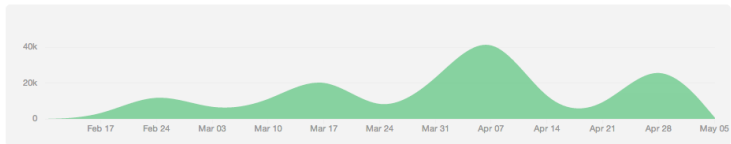


Figure : Commit history doorheen de iteraties

# Testen

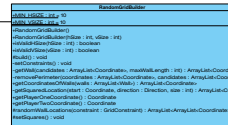
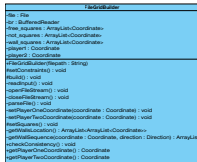
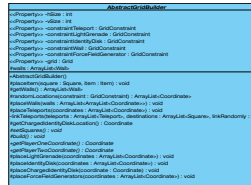
- 1 Inleiding
  - Rolverdeling
  - Werkverdeling
- 2 Tests
- 3 Nieuwigheden deze iteratie
  - Grid Builder
  - Power Failures
  - Force Fields
  - Force Field Generators
  - Force Field Manager
- 4 Aanpassingen
  - MovableEffect
  - Activatable
  - Movable
  - Commands
- 5 Slot

# Test Coverage

src	40,3 %	src	43,7 %
gui	0,0 %	gui	0,0 %
grid	62,3 %	controller	0,0 %
gui.button	0,0 %	gui.button	0,0 %
util	54,9 %	command.action	0,0 %
manager	42,2 %	game	58,7 %
controller	75,1 %	grid	88,9 %
game	70,8 %	item	59,8 %
item.inventory	68,3 %	util	77,7 %
square	67,2 %	item.inventory	73,0 %
item	68,5 %	square.power	69,2 %
square.power	35,6 %	gui.message	0,0 %
square.field	0,0 %	manager	90,3 %
gui.message	0,0 %	square	91,0 %
command.action	82,4 %	square.obstacle	79,4 %
square.obstacle	70,3 %	square.power.failure	75,0 %
square.power.failure	59,5 %	command	0,0 %
command	65,0 %	square.field	87,4 %

Figure : EclEmma test coverage

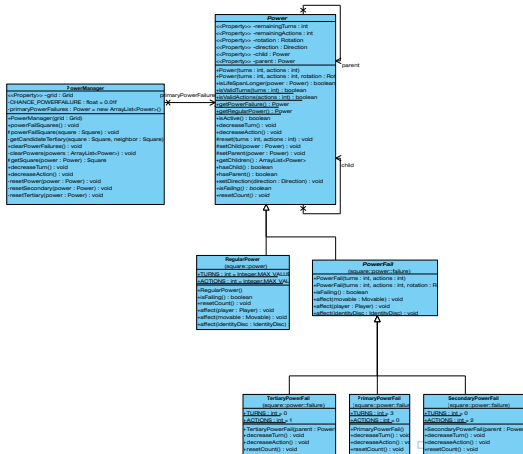
# Grid Builder





## Power Failures

## Power Failures



# Force Fields

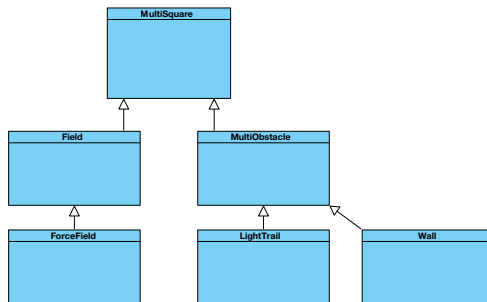


Figure : Fields en Force Fields

# Force Field Generators

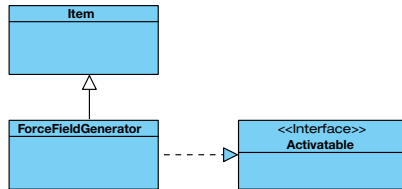
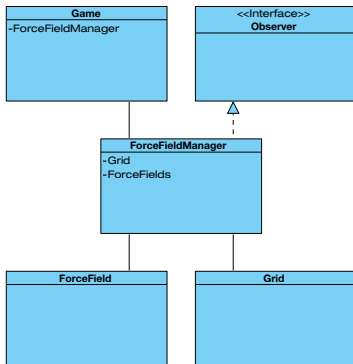


Figure : Force Field Generators

- Force Field Generators zijn *items*
- Force Field Generators zijn *activatable*

# Force Field Manager



- Herkent aan de hand van het Grid welke Force Fields geactiveerd kunnen worden
- Gekoppeld met elk force field
- Generatoren zijn niet gekoppeld met velden zelf
- Observeert acties en schakelt velden aan en uit

Figure : Force Field Generators

# Effecten

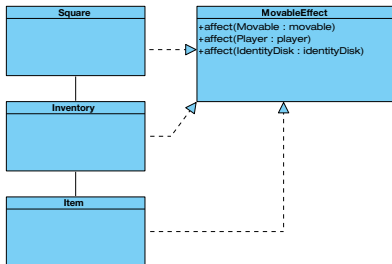
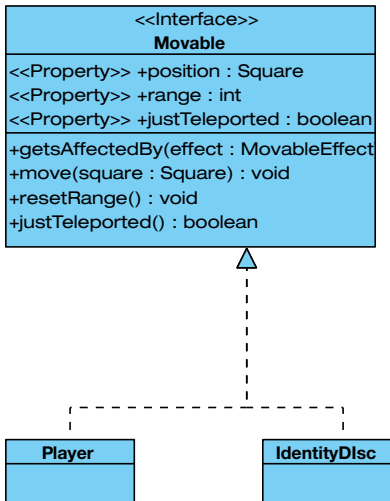


Figure : Geïnspireerd door Composite Pattern

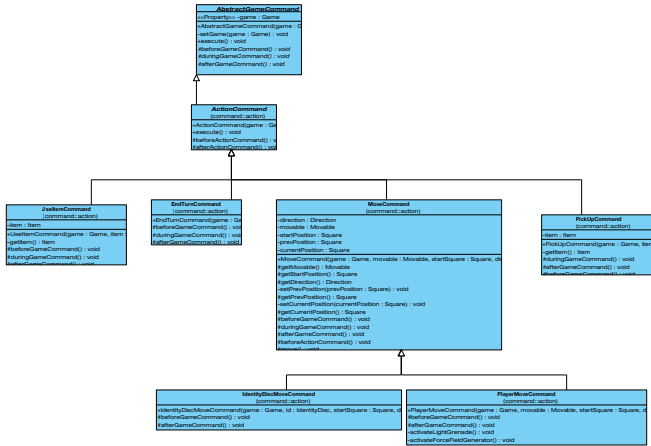
- Zelfde interface voor complex object (*square/inventory*) als voor primitief object (*item*)
- Gecombineerd met *double dispatch* voor onderscheid van effect op *item* en op *player*

## Movable

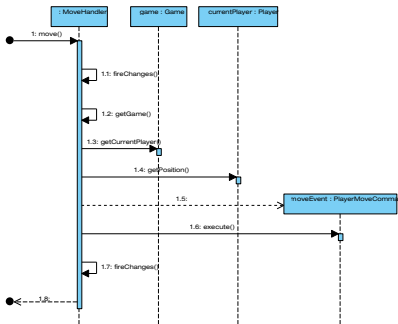


- Interface **movable** zorgt ervoor dat alle actoren met zelfde methode kunnen bewegen
- Geïmplementeerd door **Player** en **IdentityDisc**, het verschillende gedrag bij powerfailures, teleports wordt afgehandeld door effecten.

# Command Pattern



# Move Handler

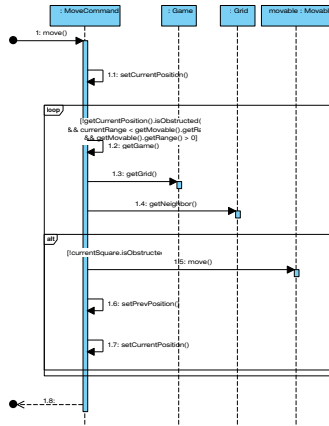


- de Handlers gebruiken Commands voor de eigenlijke uitvoering van de actie.
- Zorgt voor sterke encapsulatie binnen de Handlers.



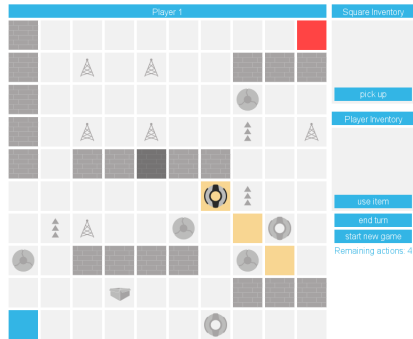
## Commands

## Move Command





# Besluit



Bedankt voor uw aandacht.