# Software-Ontwerp Iteratie 4

Castel D. - Devlieghere J. - Pante S.

KU Leuven

May 13, 2013

#### Inhoud

- Inleiding
  - Rolverdeling
  - Werkverdeling
- 2 Tests
- Nieuwigheden deze iteratie
  - Grid Builder
  - Power Failures
  - Force Fields

- Force Field Generators
- Force Field Manager
- MovableEffect
- Aanpassingen
  - Activatable
  - Movable
  - Commands
- Slot

# Rolverdeling

- Inleiding
  - Rolverdeling
  - Werkverdeling
- 2 Tests
- Nieuwigheden deze iteratie
  - Grid Builder
  - Power Failures
  - Force Fields

- Force Field Generators
- Force Field Manager
- MovableEffect
- 4 Aanpassingen
  - Activatable
  - Movable
  - Commands
- 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

- - Rolverdeling
  - Werkverdeling
- Tests
- - Grid Builder
  - Power Failures
  - Force Fields

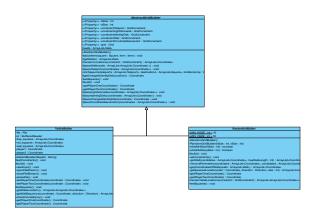
- Force Field Generators
- Force Field Manager
- MovableEffect.
- - Activatable
  - Movable
  - Commands

# Test Coverage

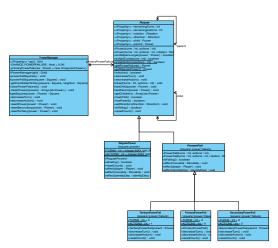
₫ 🥮 src	40,3 %		43,7 %
⊳ 🌐 gui	0,0 %	⊳ 🌐 gui	0,0 %
⊳ 🌐 grid	62,3 %	→	0,0 %
gui.button	0,0 %	→	0,0 %
→	<b>■</b> 54,9 %	→ ⊕ command.action	0,0 %
→ ∰ manager	42,2 %		1 58,7 %
→	<b>■</b> 75,1 %	⊳ 🌐 grid	88,9 %
> 🌐 game	1 70,8 %	→ item	1 59,8 %
item.inventory	68,3 %	⊳ 🌐 util	<b>1</b> 77,7 %
→	67,2 %	→ item.inventory	73,0 %
→   item  ite	68,5 %		69,2 %
	35,6 %	b ## gui.message	0,0 %
b ## square.field	0,0 %	→ ∰ manager	1 90,3 %
	0,0 %		I 91,0 %
	82,4 %	→ square.obstacle  > to the square obstacle  > to the square obst	79,4 %
square.obstacle	70,3 %	square.power.failure	75,0 %
	59,5 %	→ ⊕ command	0,0 %
→   ⊕ command	65,0 %	square.field	87,4 %

Figure: EclEmma test coverage

#### Grid Builder



### Power Failures



### Force Fields

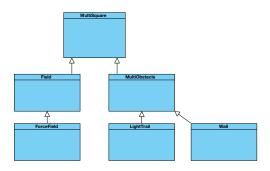


Figure: Fields en Force Fields

#### Force Field Generators

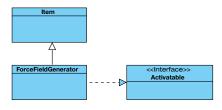


Figure : Force Field Generators

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

## Force Field Manager

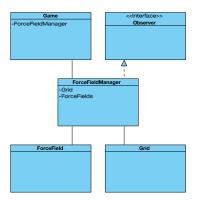


Figure : Force Field Generators

- 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

#### Effecten

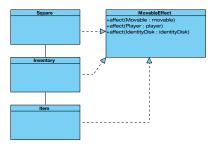
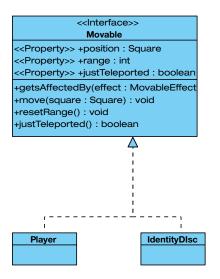


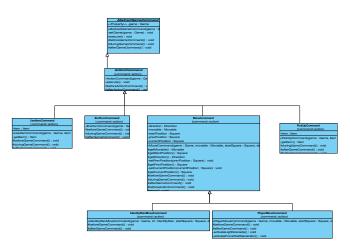
Figure : Geïnspireerd door Composite Pattern

- 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

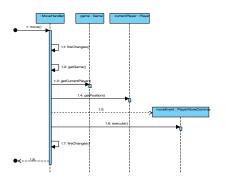


- Interface movable zorgt ervoor dat alle actoren met zelfde methode kunnen bewegen
- Geïmplementeerd door Player en IdentityDisc, het verschillende gedrag bij powerfailures, teleports wordt afgehandeld door effecten.

### Command Pattern

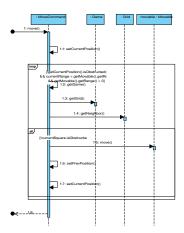


#### Move Handler

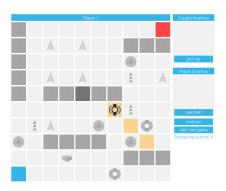


- de Handlers gebruiken Commands voor de eigenlijke uitvoering van de actie.
- Zorgt voor sterke encapsulatie binnen de Handlers.

### Move Command



### Besluit



Bedankt voor uw aandacht.