

Software-Ontwerp

Iteratie 1

Reniers V. - Devlieghere J. - Castel D. - Pante S.

KU Leuven

March 1, 2013

Inhoud

- 1 Inleiding
- 2 Het ontwerp
 - Basisstructuur
 - UML
- 3 Componenten
 - Obstacles
 - Inventories
 - Grid constructie
- 4 Interactie
 - Pick up
 - Move to
 - End Turn
 - Use item
- 5 Test cases
 - JUnit
 - Eclemma
- 6 Uitbreidbaarheid
 - Polymorfisme

Inleiding

Thema's die aan bod komen:

- High-Level bespreking van het ontwerp.
- Onderdelen in detail bekeken.
- GRASP en design patterns.
- Uitbreidbaarheid van het ontwerp.
- Test cases.

Componenten

- 1 Inleiding
- 2 **Het ontwerp**
 - Basisstructuur
 - UML
- 3 Componenten
 - Obstacles
 - Inventories
 - Grid constructie
- 4 Interactie
 - Pick up
 - Move to
 - End Turn
 - Use item
- 5 Test cases
 - JUnit
 - Eclemma
- 6 Uitbreidbaarheid
 - Polymorfisme



Basisstructuur

Packages:

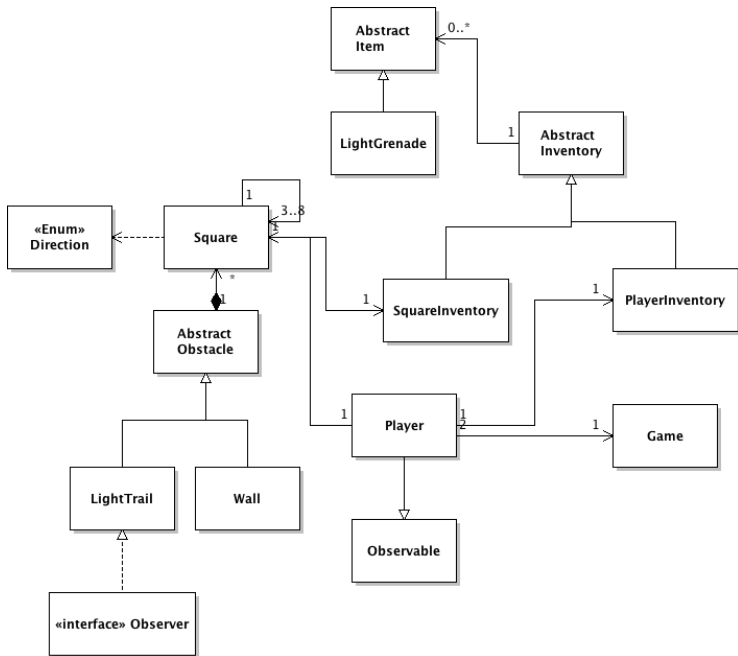
- Game
- Square
- Handlers
- Items
- Player
- GUI

Test-cases voor elke package.



Componenten

- 1 Inleiding
- 2 **Het ontwerp**
 - Basisstructuur
 - **UML**
- 3 Componenten
 - Obstacles
 - Inventories
 - Grid constructie
- 4 Interactie
 - Pick up
 - Move to
 - End Turn
 - Use item
- 5 Test cases
 - JUnit
 - Eclemma
- 6 Uitbreidbaarheid
 - Polymorfisme

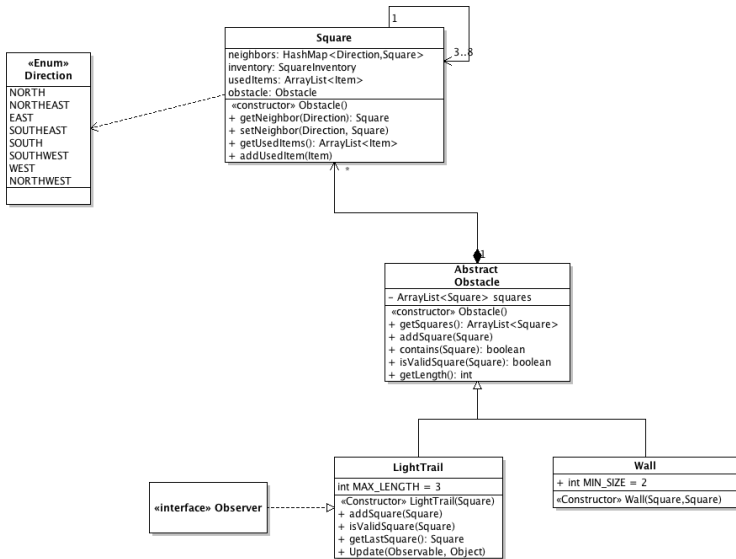




Componenten

- 1 Inleiding
- 2 Het ontwerp
 - Basisstructuur
 - UML
- 3 **Componenten**
 - **Obstacles**
 - Inventories
 - Grid constructie
- 4 Interactie
- Pick up
- Move to
- End Turn
- Use item
- 5 Test cases
 - JUnit
 - Eclemma
- 6 Uitbreidbaarheid
 - Polymorfisme

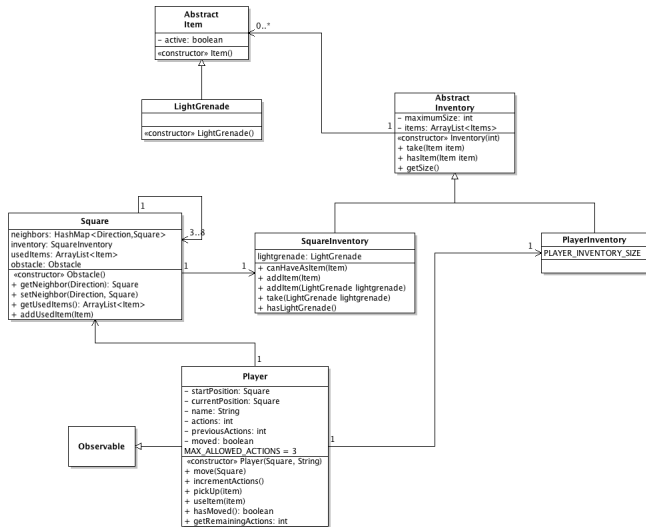
Square en obstacle



Inventories

- 1 Inleiding
- 2 Het ontwerp
 - Basisstructuur
 - UML
- 3 **Componenten**
 - Obstacles
 - **Inventories**
 - Grid constructie
- 4 Interactie
- Pick up
- Move to
- End Turn
- Use item
- 5 Test cases
 - JUnit
 - Eclemma
- 6 Uitbreidbaarheid
 - Polymorfisme

Items in Inventory





Constructie van het Grid

Interactie

- 1 Inleiding
- 2 Het ontwerp
 - Basisstructuur
 - UML
- 3 Componenten
 - Obstacles
 - Inventories
 - Grid constructie
- 4 **Interactie**
 - Pick up
 - Move to
 - End Turn
 - Use item
- 5 Test cases
 - JUnit
 - Eclemma
- 6 Uitbreidbaarheid
 - Polymorfisme

Onderlinge interactie

Sequentie diagrammen van de use cases:

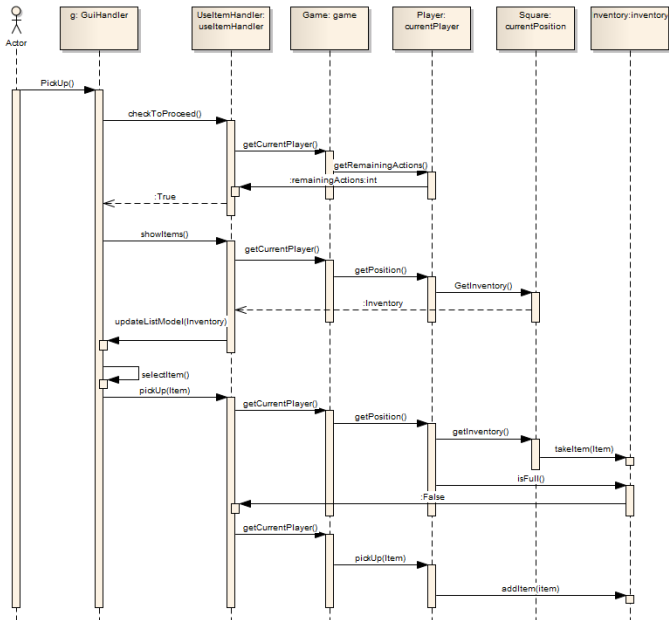
- itemPickUp
- moveTo
- endTurn
- useItem



Interactie

- 1 Inleiding
- 2 Het ontwerp
 - Basisstructuur
 - UML
- 3 Componenten
 - Obstacles
 - Inventories
 - Grid constructie
- 4 **Interactie**
 - **Pick up**
 - Move to
 - End Turn
 - Use item
- 5 Test cases
 - JUnit
 - Eclemma
- 6 Uitbreidbaarheid
 - Polymorfisme

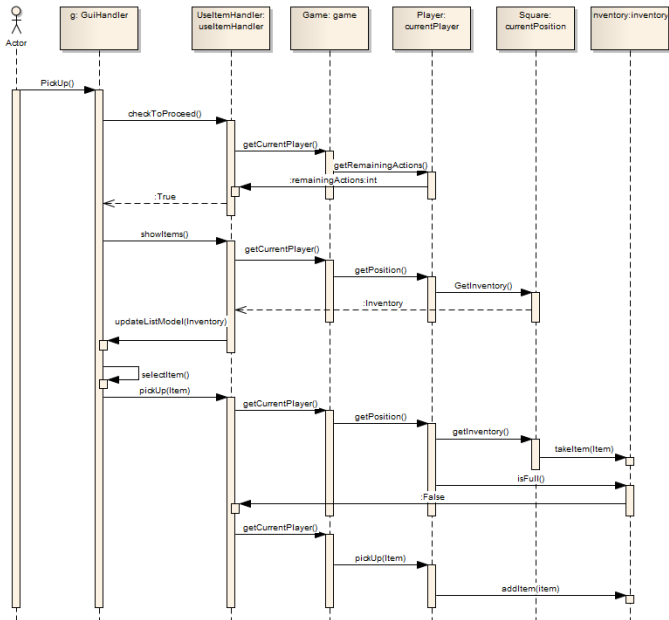
sd pickUp_SD



Interactie

- 1 Inleiding
- 2 Het ontwerp
 - Basisstructuur
 - UML
- 3 Componenten
 - Obstacles
 - Inventories
 - Grid constructie
- 4 **Interactie**
 - Pick up
 - **Move to**
 - End Turn
 - Use item
- 5 Test cases
 - JUnit
 - Eclemma
- 6 Uitbreidbaarheid
 - Polymorfisme

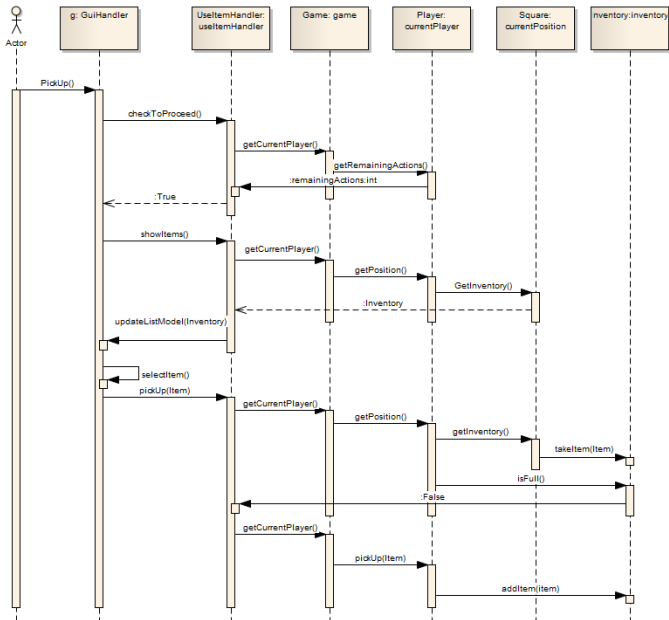
sd pickUp_SD



Interactie

- 1 Inleiding
- 2 Het ontwerp
 - Basisstructuur
 - UML
- 3 Componenten
 - Obstacles
 - Inventories
 - Grid constructie
- 4 **Interactie**
 - Pick up
 - Move to
 - **End Turn**
 - Use item
- 5 Test cases
 - JUnit
 - Eclemma
- 6 Uitbreidbaarheid
 - Polymorfisme

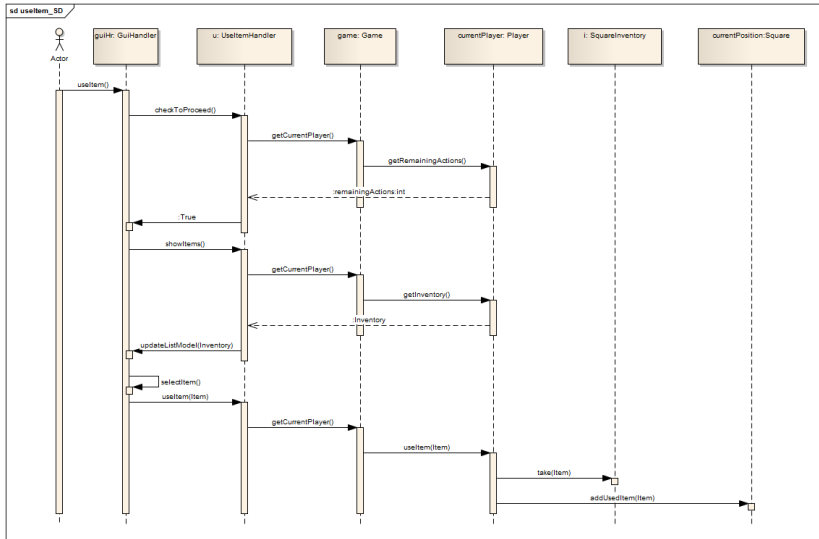
sd pickUp_SD



Interactie

- 1 Inleiding
- 2 Het ontwerp
 - Basisstructuur
 - UML
- 3 Componenten
 - Obstacles
 - Inventories
 - Grid constructie
- 4 **Interactie**
 - Pick up
 - Move to
 - End Turn
 - **Use item**
- 5 Test cases
 - JUnit
 - Eclemma
- 6 Uitbreidbaarheid
 - Polymorfisme

Use Item



Test cases

- 1 Inleiding
- 2 Het ontwerp
 - Basisstructuur
 - UML
- 3 Componenten
 - Obstacles
 - Inventories
 - Grid constructie
- 4 Interactie
 - Pick up
 - Move to
 - End Turn
 - Use item
- 5 Test cases
 - JUnit
 - Eclemma
- 6 Uitbreidbaarheid
 - Polymorfisme

JUnit test per klasse



Uitbreidbaarheid

- 1 Inleiding
- 2 Het ontwerp
 - Basisstructuur
 - UML
- 3 Componenten
 - Obstacles
 - Inventories
 - Grid constructie
- 4 Interactie
 - Pick up
 - Move to
 - End Turn
 - Use item
- 5 Test cases
 - JUnit
 - Eclemma
- 6 **Uitbreidbaarheid**
 - Polymorfisme



Polymorfisme