



# Software-ontwerp

Finale Presentatie

Castel D., Devlieghere J., Pante S.

Groep 25, Computerwetenschappen,  
KU Leuven

24 mei 2013, Leuven, België

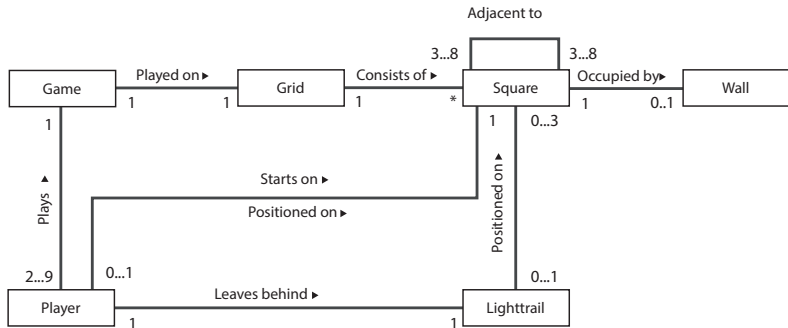
- 1 Werkverdeling
- 2 Testen
- 3 Domain Model
- 4 Implementatie
- 5 Slot



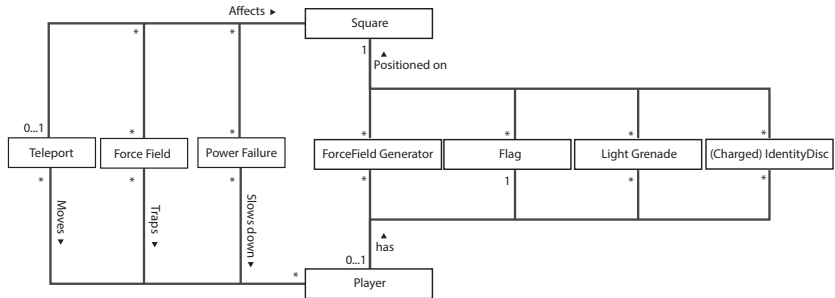
- 1 Werkverdeling
- 2 **Testen**
- 3 Domain Model
- 4 Implementatie
- 5 Slot



- 1 Werkverdeling
- 2 Testen
- 3 Domain Model**
- 4 Implementatie
- 5 Slot



- 2..9 players
- 1..8 adjacent squares, mogelijk bij grids gebouwd van tile



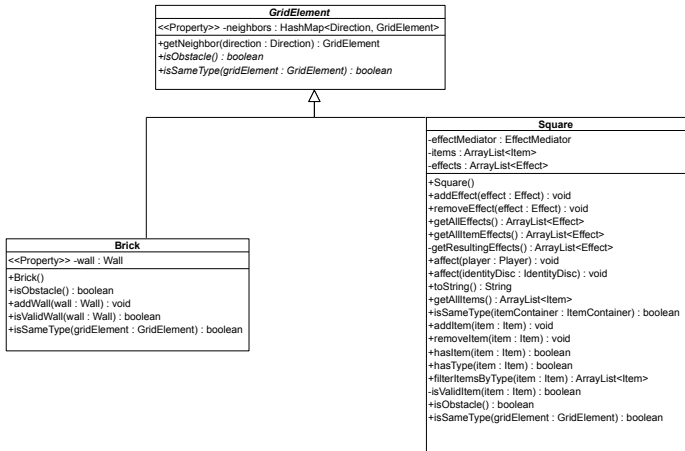
- Toevoeging van concept voor Flag, Teleport, Forcefield, IdentityDisc.
- Player kan maximum 1 vlag dragen!



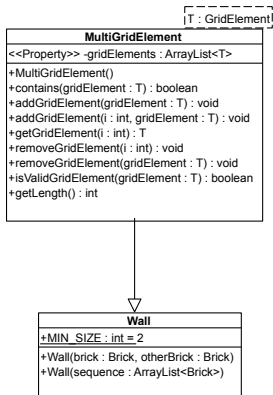


- Een Flag is initieel op een square geplaatst
- Flag is eigendom van één speler

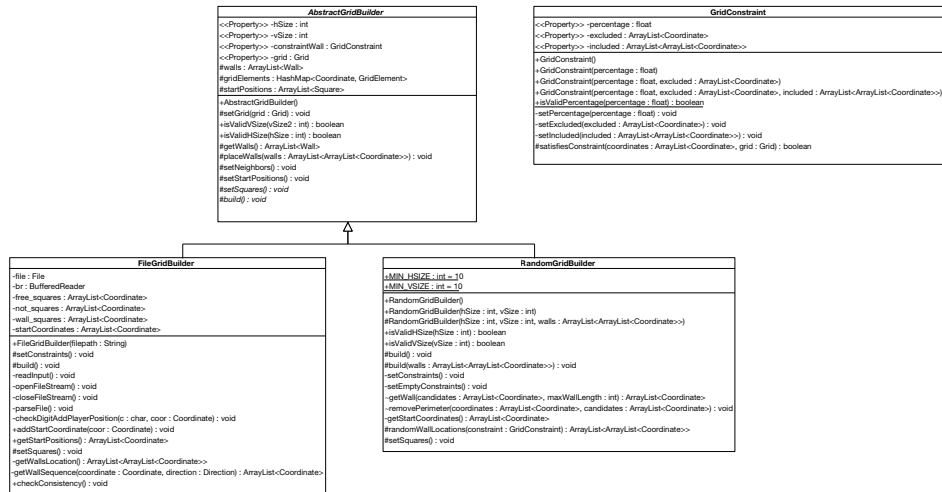
- 1 Werkverdeling
- 2 Testen
- 3 Domain Model
- 4 Implementatie**
- 5 Slot



uitleg over effecten enzo in squares?



Coordinate
<<Property>> -x : int <<Property>> -y : int
+Coordinate(x : int, y : int) +setX(x : int) : void +setY(y : int) : void <u>+isValidX(x : int) : boolean</u> <u>+isValidY(y : int) : boolean</u> +toString() : String +getNeighbor(direction : Direction) : Coordinate +getAllNeighbors() : HashMap<Direction, Coordinate> +hashCode() : int +equals(obj : Object) : boolean +getCoordinate(direction : Direction, distance : int) : Coordinate +getCoordinatesTo(coordinate : Coordinate) : ArrayList<Coordinate> +directionTo(coordinate : Coordinate) : Direction



















































- 1 Werkverdeling
- 2 Testen
- 3 Domain Model
- 4 Implementatie
- 5 Slot

---

Bedankt voor uw aandacht.