

# Software-Ontwerp

## Iteratie 3

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

KU Leuven

April 19, 2013

# Inhoud

# Rolverdeling

# Rolverdeling

Afgelopen iteratie:

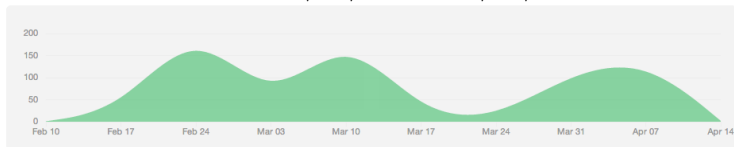
- Lead Designer: Jonas Devlieghere
- Lead Tester: Stefan Pante
- Domain Modeler: Vincent Reniers

Komende iteratie:

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

# Werkverdeling

Iteratie 3: 18/03/2013 - 12/04/2013



















- Gedurende 8 dagen 6/7 uur per dag
- Gemiddeld 50 uur per persoon

# Testen

















# Test Coverage

Coverage geeft een vertekend beeld door verschillende source trees. Unit tests en Scenario tests geven individueel goede resultaten.

## Scenario tests

src		44,9 %
gui		0,0 %
gui.button		0,0 %
grid		82,8 %
util		63,8 %
controller		79,6 %
item.inventory		71,8 %
square		72,6 %
game		80,6 %
player		74,2 %
item		70,4 %
square.obstacle		74,7 %
event.action		90,4 %
event.effect		81,7 %
item.launchable		95,9 %
event		100,0 %

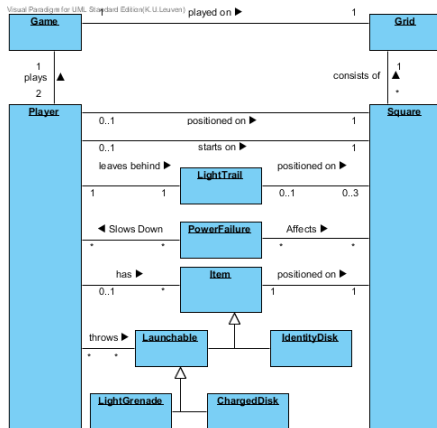
## Unit tests

src		35,3 %
gui		0,0 %
controller		0,0 %
gui.button		0,0 %
event.action		0,0 %
grid		87,4 %
game		61,2 %
util		76,9 %
player		59,9 %
item.inventory		76,7 %
event.effect		0,0 %
square		77,0 %
square.obstacle		76,4 %
item		82,3 %
item.launchable		53,1 %
event		0,0 %

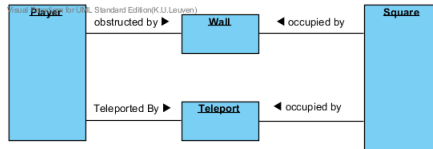
# Het ontwerp



# Domain model 1

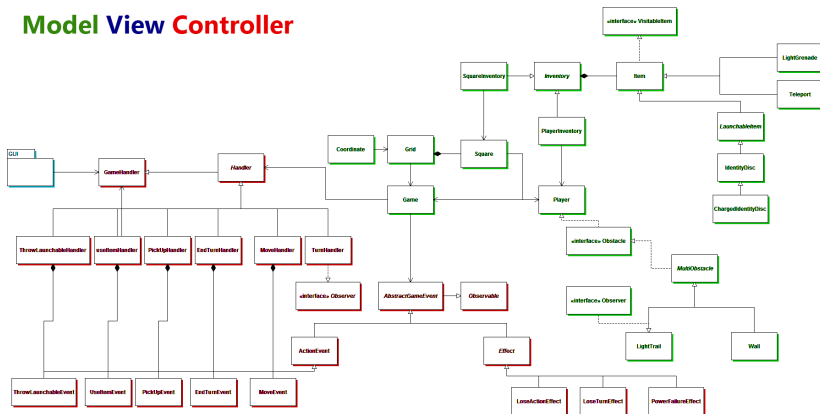


# Domain model 2



## MVC

## Model View Controller

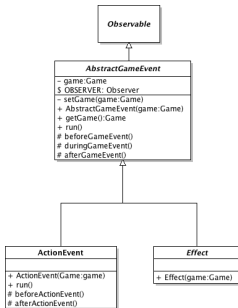


# Handlers

- Handlers hadden *te veel* verantwoordelijkheid
- Uitbreidbaarheid kwam in het gedrang
- Juiste flow werd nergens afgedwongen

# Events

Gebeurtenis in het spel met vaste volgorde van uitvoering



Flow

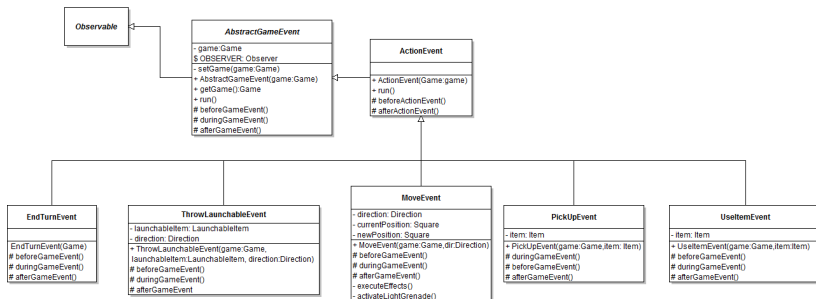
- **Voor:** Checks
- **Tijdens:** Eigenlijke afhandeling
- **Na:** Check, gevolgen

Twee soorten

- ActionEvent
- Effect

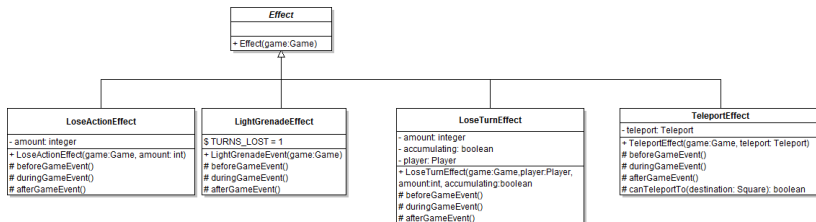
# ActionEvent

- Gemeenschappelijke checks voor en na de uitvoer
- Observeerbaar door de TurnHandler



# Effects

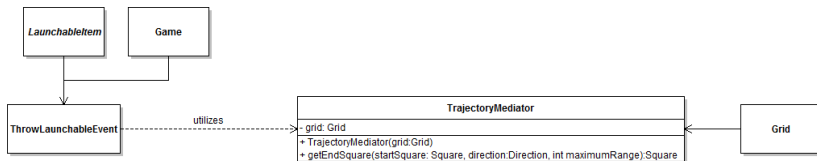
- Bijwerkingen van acties in het spel worden afgehandeld door effects.



# TrajectoryMediator

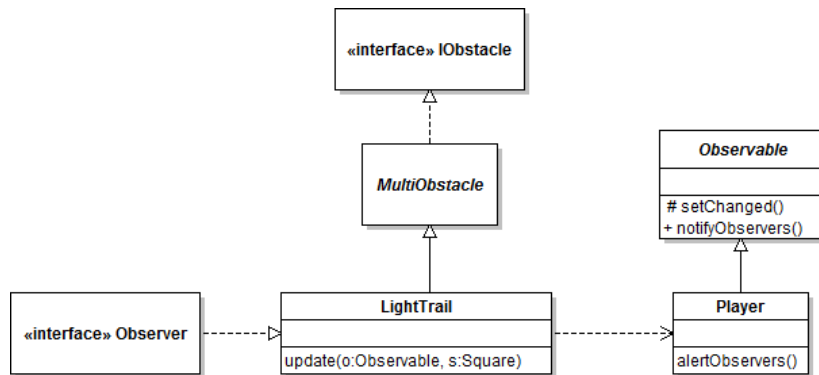
Het traject van een IdentityDisk bepalen, vereist kennis over de Grid, Walls, Teleports, Range van Launchable. Hoge afhankelijkheid tussen klassen onderling.

**Oplossing: Mediator Pattern**

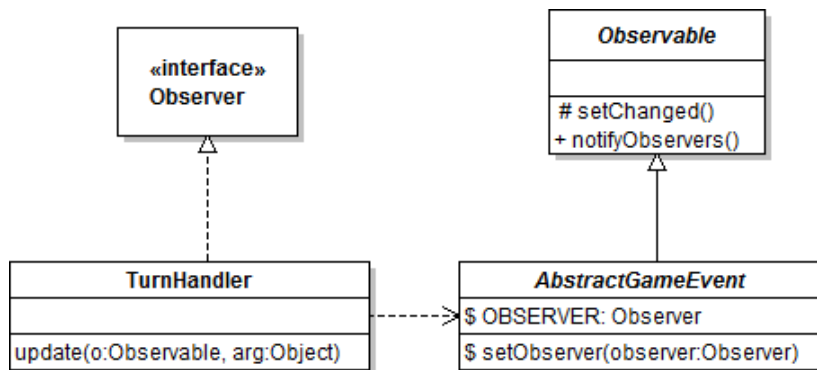




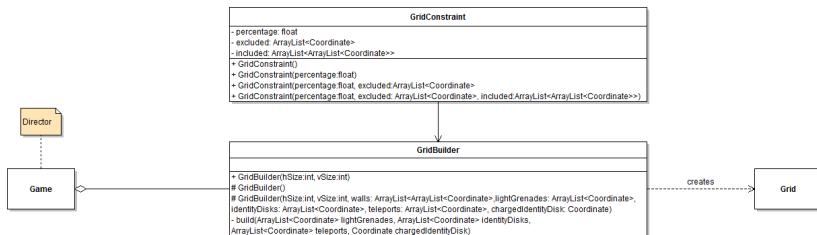
# Observer Pattern 1



# Observer Pattern 2



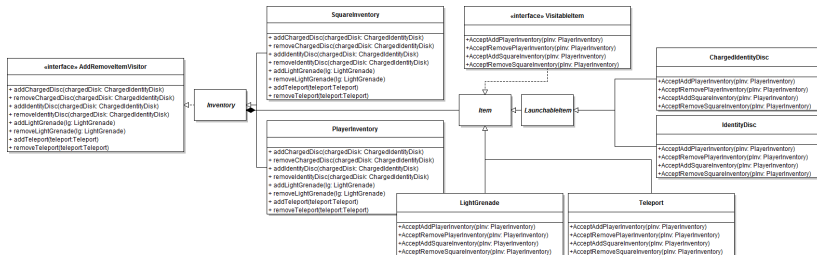
# Builder pattern



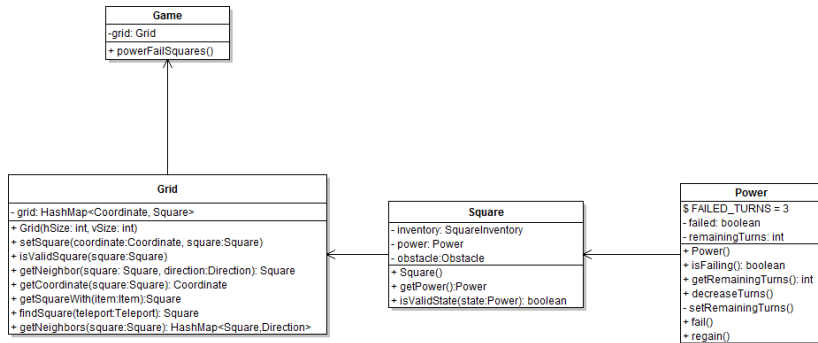
# Grid Constraint

- **Percentage:** De limiet op het aantal squares in verhouding met de totale hoeveelheid squares in het grid.
- **Excluded:** Een lijst van squares die niet gekozen mogen worden.
- **Included:** Een lijst van lijsten. Uit elke lijst moet minstens één item gebruikt worden.

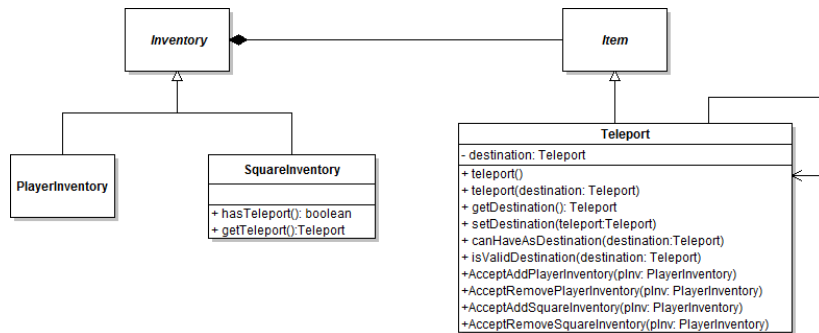
# Visitor Pattern



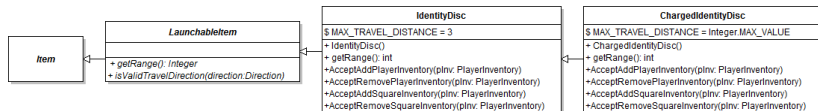
# PowerFailures



# Teleports



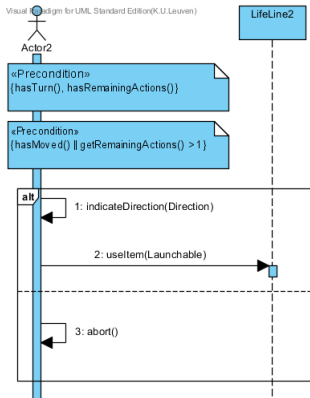
# IdentityDisc and ChargedIdentityDisc





# System sequence Diagrams

# Throw IdentityDisk



Bedankt voor uw aandacht.