

Software-Ontwerp

Iteratie 4

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
 - 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

- Force Field Generators
- Force Field Manager
- MovableEffect

4 Aanpassingen

- Activatable
- Movable
- Commands

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

- MovableEffect

4 Aanpassingen

- Activatable
- Movable
- Commands

5 Slot

Test Coverage

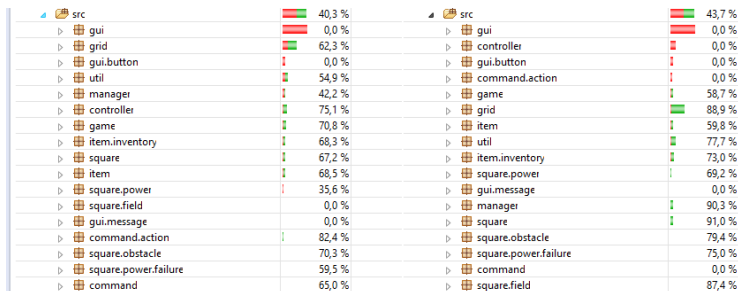
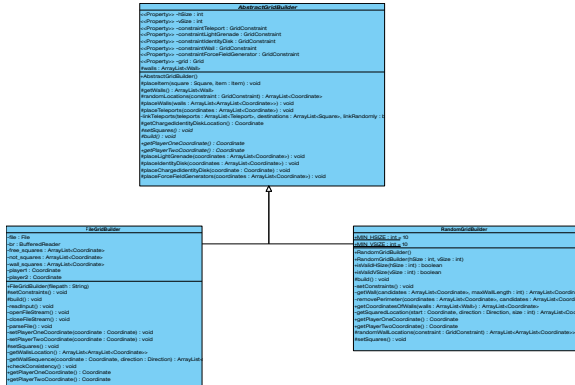
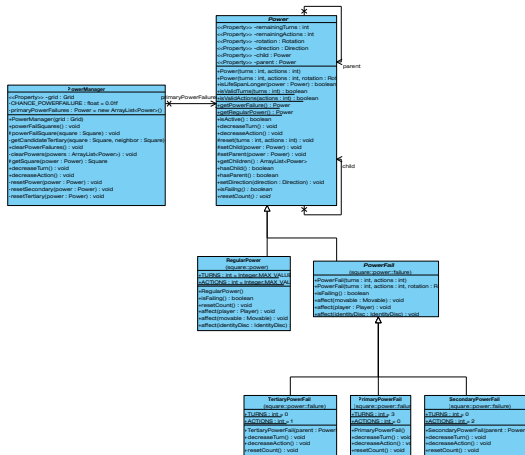


Figure : EclEmma test coverage

Grid Builder



Power Failures



Force Fields

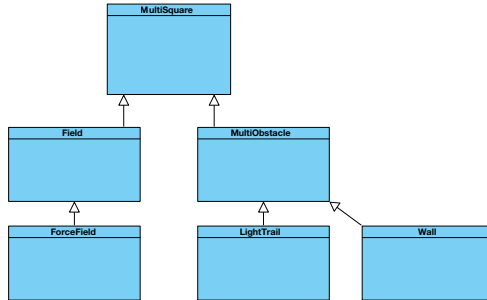


Figure : Fields en Force Fields

Force Field Generators

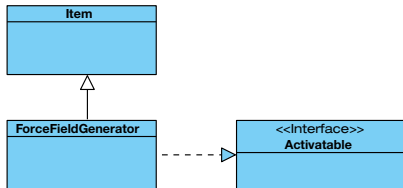


Figure : Force Field Generators

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

Force Field Manager

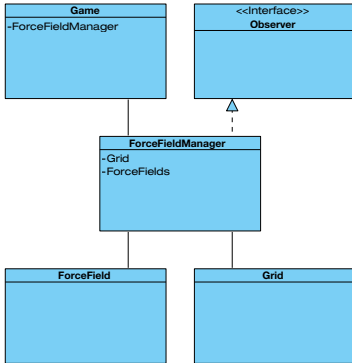


Figure : Force Field Generators

- 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

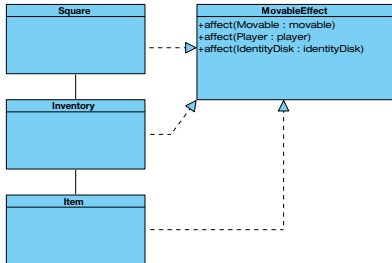
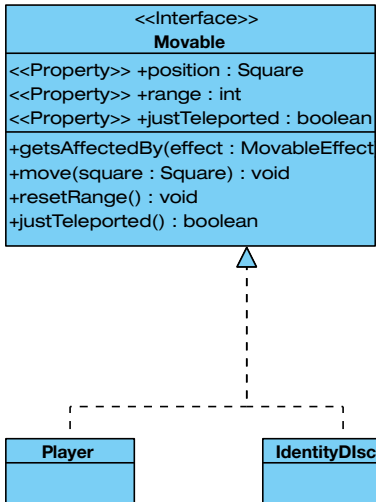


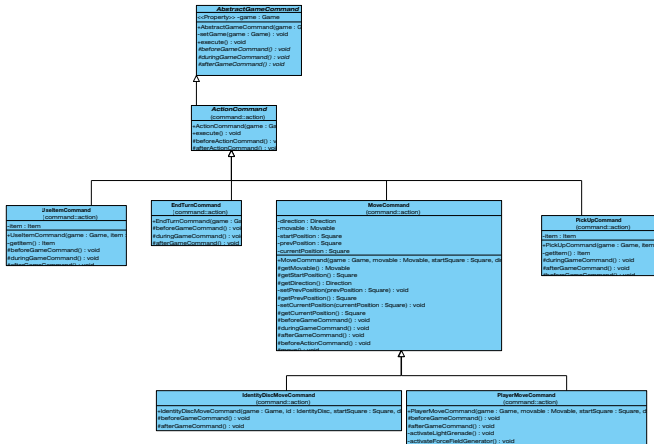
Figure : Geïnspireerd door Composite Pattern

- 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*

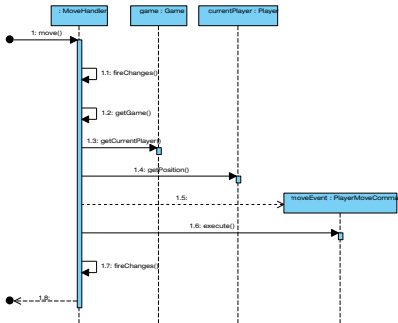


- Interface **movable** zorgt ervoor dat alle actoren met zelfde methode kunnen bewegen
- Geïmplementeerd door **Player** en **IdentityDisc**, het verschillende gedrag bij powerfailures, teleports wordt afgehandeld door effecten.

Command Pattern

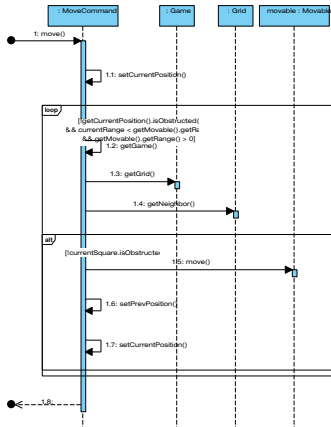


Move Handler

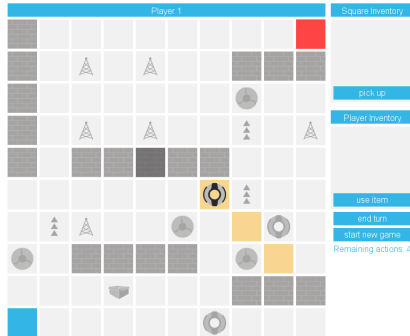


- de Handlers gebruiken Commands voor de eigenlijke uitvoering van de actie.
- Zorgt voor sterke encapsulatie binnen de Handlers.

Move Command



Besluit



Bedankt voor uw aandacht.