

Software-Ontwerp

Iteratie 2

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

KU Leuven

March 18, 2013

Inhoud

1 Inleiding

- Rolverdeling
- Werkverdeling

2 Het ontwerp

- MVC
- Grid
- Obstacles

3 System State Diagrams

- Start New Game
- Move
- Pick Up Item
- Use Item
- End Turn

4 Slot

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.

Rolverdeling

1 Inleiding

- Rolverdeling
- Werkverdeling

2 Het ontwerp

- MVC
- Grid
- Obstacles

3 System State Diagrams

- Start New Game
- Move
- Pick Up Item
- Use Item
- End Turn

4 Slot

Rolverdeling

Iteratie 2:

- Lead Designer: Dieter Castel
- Lead Tester: Vincent Reniers

Iteratie 3:

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

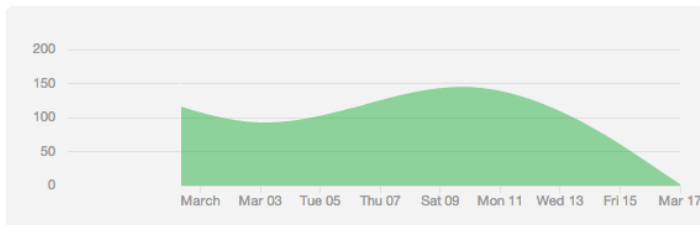
Werkverdeling

Iteratie 2: 1 maart - 15 maart

February 10th 2013 - March 17th 2013

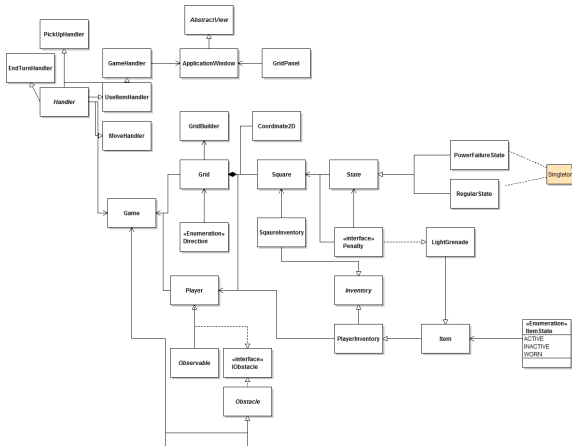
Commits to master, excluding merge commits

Contribution Type: **Commits** ▾

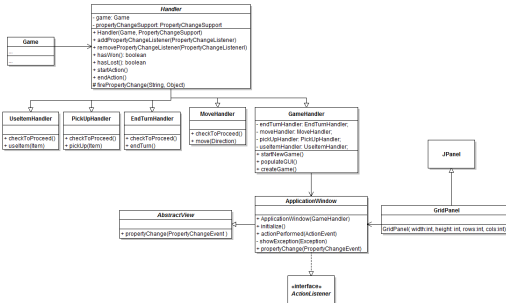


Uren gepresteerd: 45 uur per persoon.

MVC



Handlers and view



Handlers and view

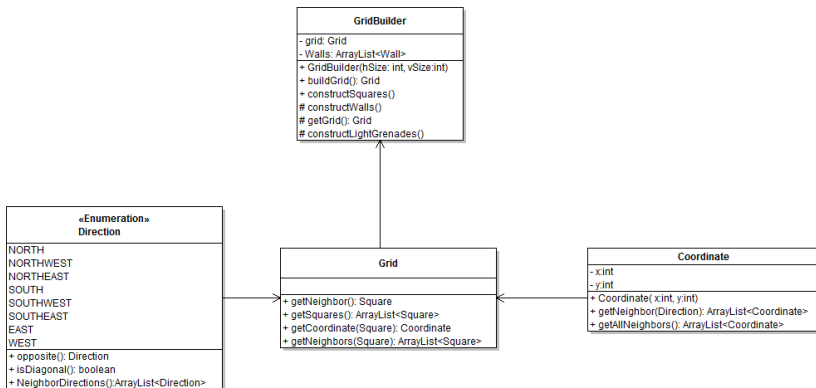
MVA (Model-View-Adapter)

- Model en View communiceren niet rechtstreeks
- Handlers zijn **mediating controllers**
- *ApplicationWindow* implementeert *PropertyChangeListener*

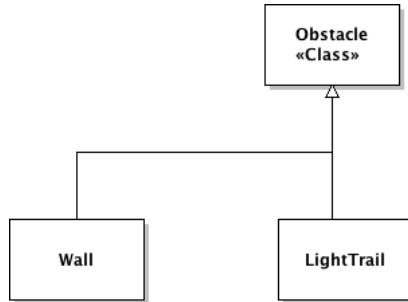
Handlers

- Handler voor elke Use-Case
- Geen GUI controller meer

Grid



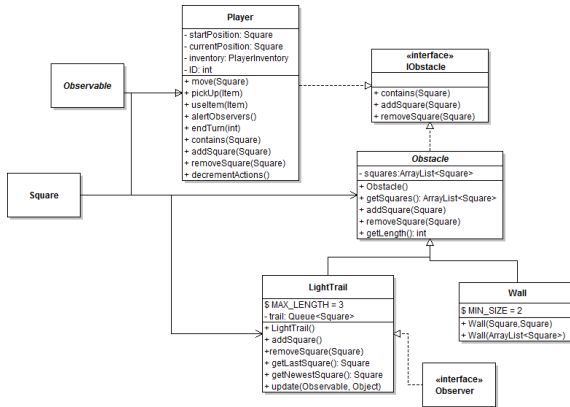
Obstacle interface



Obstacle

- Interface *IObstacle*
- Abstracte klasse *Obstacle* implementeert *IObstacle*
 - *LightTrail* implementeert *Obstacle*
 - *Wall* implementeert *Obstacle*
- *Player* implementeert *IObstacle*
- *Square* kan *Obstacle* bevatten
 - LightTrail implementeert de *Observer* interface.

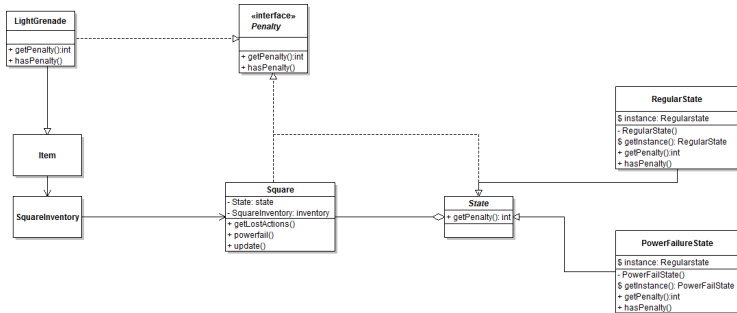
Obstacle



States and Penalty

- State Pattern
 - Square heeft meerdere toestanden: *RegularState*, *PowerFailureState*
 - Square zorgt voor overgang van staat
- Chain of Responsibility (Command)
 - State bepaalt eigen penalty
 - LightGrenade bepaalt eigen penalty
 - Square is eigenaar van concept penalty

States and Penalty



[Start New Game](#)

Start New Game

Move

Pick Up Item

Pick Up Item

Use Item

End Turn

End Turn

Besluit

Bedankt voor uw aandacht.