

# Software-Ontwerp

## Iteratie 2

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

KU Leuven

April 17, 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

# Rolverdeling

## 1 Inleiding

- Rolverdeling
- Werkverdeling

## 2 Het ontwerp

- MVC
- Grid
- Obstacles

## 3 States and Penalty System State Diagrams

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

## 4 Slot

# Rolverdeling

Afgelopen iteratie:

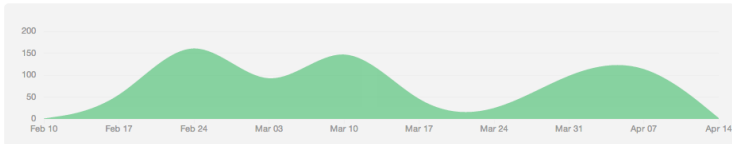
- Lead Designer: Jonas Devlieghere
- Lead Tester: Stefan Pante
- Domain Modeler: Vincent Reniers

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

# MVC

# Handlers

- Handlers hadden *te veel* verantwoordelijkheid
- Superklasse werd gigantisch in een poging codeduplicatie te vermijden
- Uitbreidbaarheid kwam in het gedrang

# 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 *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 deel 1

# Move deel 2



Pick Up Item

# Pick Up Item deel 1

# Pick Up Item deel 2

# Use Item deel 1

# Use Item deel 2

End Turn

# End Turn deel 1

End Turn

# End Turn deel 2

# Besluit

Bedankt voor uw aandacht.