

Arvingen

Ämnesområden

- Styrstrukturer
- Datatyper och strängar
- Selektion
- Iteration
- Klasser & objekt
- Metoder
- Datastrukturer
- Arv & polymorfism

Krav

För att få godkänt på uppgiften krävs följande:

- Att allt är inlämnad innan deadline, Måndag 5/11 kl.09.00
- Att du implementerat din applikation enligt objektorienterade principer.
- Att du genomfört och lämnat in din fungerande applikation enligt uppgiftens beskrivning. Var nog med att kontrollera så att det du lämnar in fungerar och är utan kompileringsfel.
- Att du kommenterar alla klasser och metoder enligt Microsoft XML Documentation Comments.
- Att du Inlämnat in den wip/loggbok/workbook/dagbok som du skrivit under ditt "görande" av veckans uppgift.
- Att du lämnat in en text i vilken du individuellt skriftligen beskriver vad du fick ut av veckans uppgift och seminariediskussionerna samt hur det påverkar dig inför nästa veckas uppgift (Använd dig av PANTA-metoden som beskrivs i Filen "PANTA-metoden" i menyn till vänster).
- Att du deltagit på ditt tilldelade seminarietillfälle, och att du där...
 - visat din lösning (både resultat och programkod) för de andra på ett välstrukturerat sätt.
 - diskuterat din lösning med de andra.

Beskrivning av uppgiften

Du ska skapa ett valfritt spel ELLER applikation. I programkoden för ditt spel eller din applikation så ska du visa på en förståelse för arv och polymorfism genom att du använder dig av dessa tekniker. Före du börjar programmera uppgiften så vill vi att du skapar ett klassdiagram över hur du tänker dig genomföra uppgiften, klassdiagrammet ska vara enligt UML-standard (http://sv.wikipedia.org/wiki/Unified_Modeling_Language) och ska innehålla samtliga klasser, metoder och attribut som ska finnas med i ditt spel. I ditt klass diagram så behöver du även beskriva vilken relation klasser har till varandra. Klassdiagrammet ska lämnas in tillsammans med uppgiften, och ska inte vara en efterkonstruktion.