

Kompletteringsuppgift 4

Ämnesområden

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

Krav

För att få godkänt på uppgiften krävs följande:

- Att du inte använder en/ett applikation/spel du gjort tidigare. (fusk)
- Att allt är inlämnat innan deadline
- Att du implementerat din applikation enligt objektorienterade principer.
- Att du kommenterar alla klasser och metoder enligt *Microsoft XML Documentation Comments*.
- 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 kompilersfel.
- Att du Inlämnat in den wip/loggbok/workbook/dagbok som du skrivit under ditt "görande" av uppgiften.
- Att du argumenterat för dina val av tekniker i uppgiften.

Beskrivning av uppgiften

Skapa en valfri applikation eller ett litet spel. När du skapar så ska du använda dig av uppgiftens ämnesområden. 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 din uppgift. I ditt klassdiagram så behöver du även beskriva vilken relation klasser har till varandra. Klassdiagrammet ska lämnas in tillsammans med uppgiften, och ska inte vara en efterkonstruktion. Skriv även i din WIP en text som argumenterar för varför du valt en viss teknik över andra. Varför var dina val bättre än alternativen i den givna situationen? Du ska visa att du förstått uppgiftens ämnesområden!