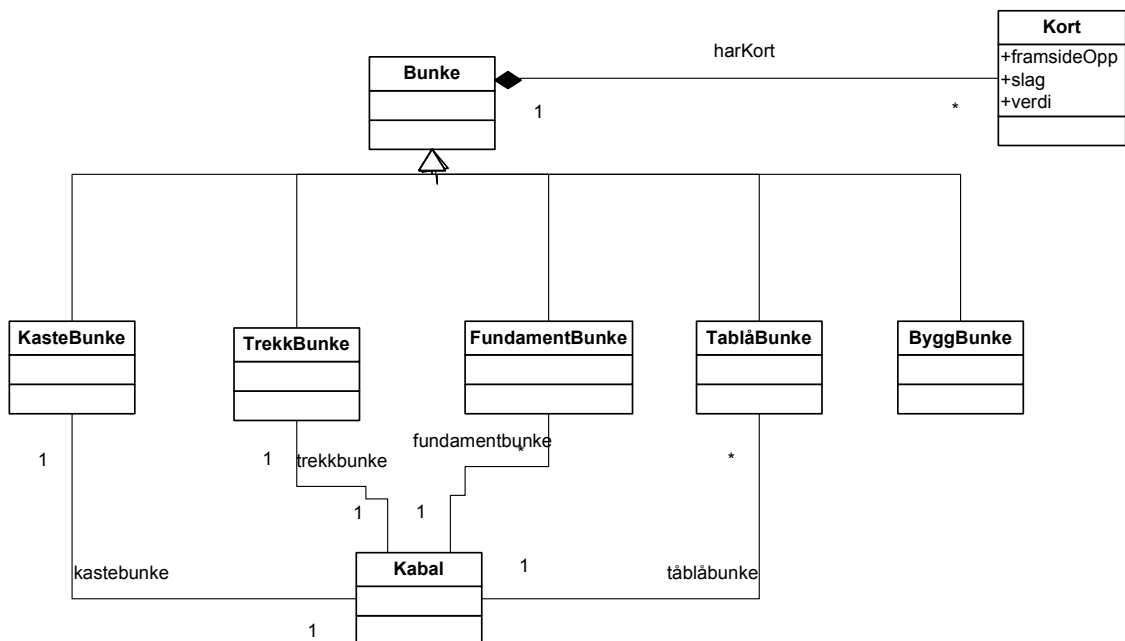


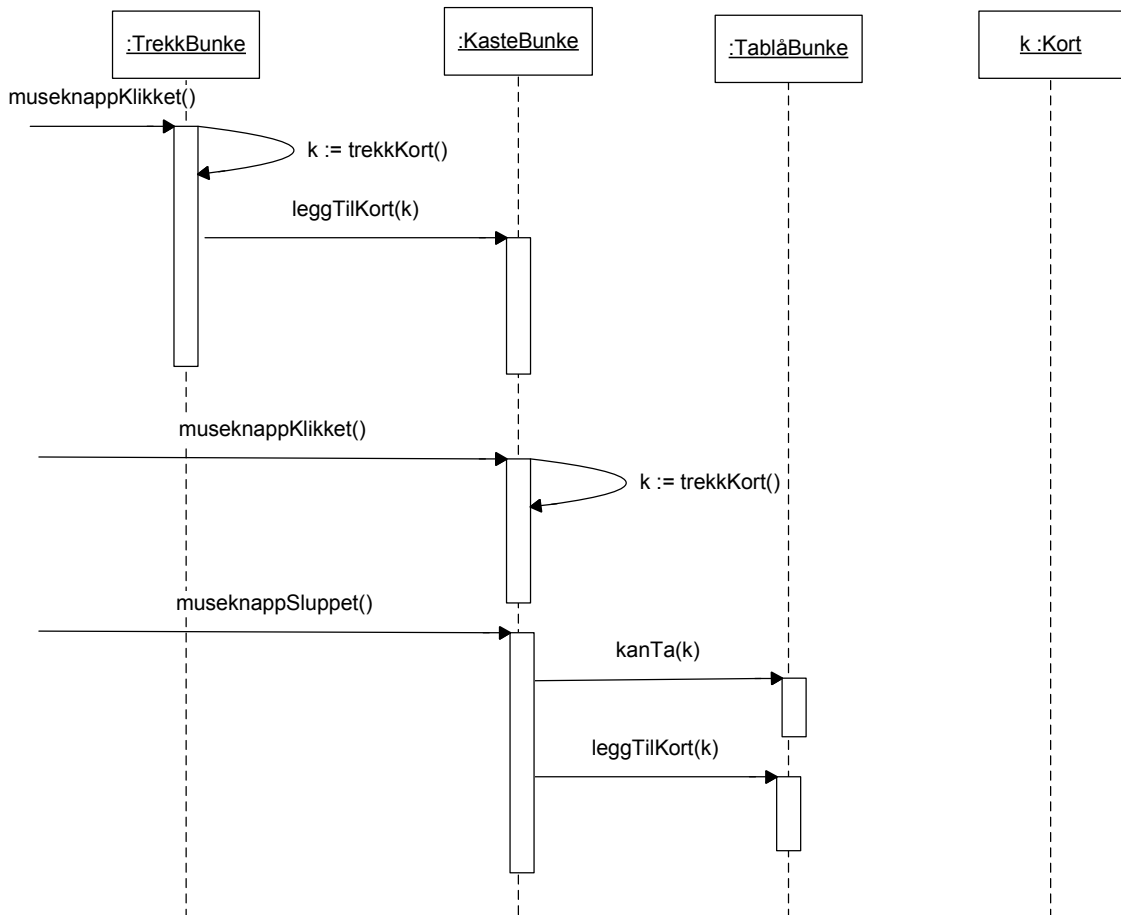
Løsningsforslag til eksamen i IT2103 27.mai 2008

Institutt for datateknikk og informasjonsvitenskap, NTNU

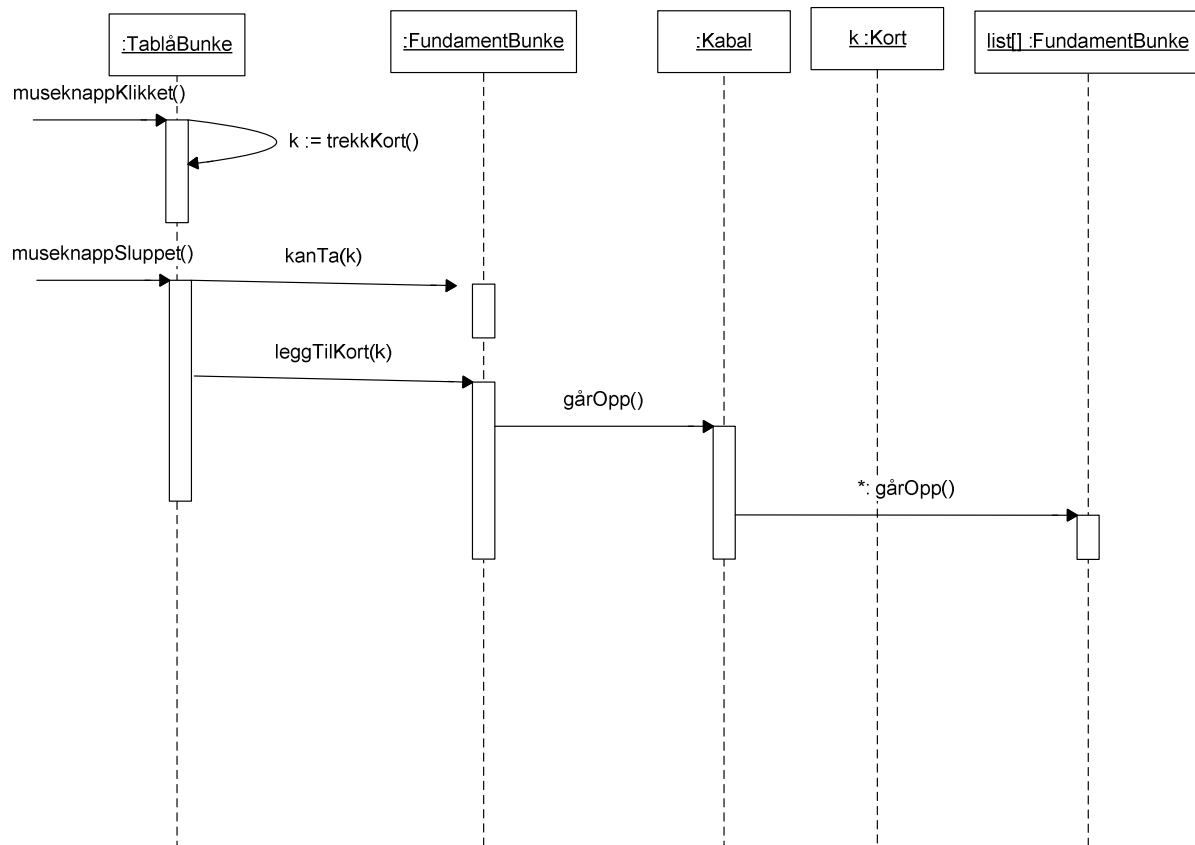
- a) Områdemodellen skal ta med "data"-klasser som berører selve problemet. Omdøper Bunken fra oppgaveteksten til TrekkBunke i løsningen. Det er ikke så mange attributter her, mest forskjellige bunker av kort som vil få forskjellig oppførsel i designklassediagrammet senere.



- b) Usecaseet er vagt formulert. Her må løsningen anta noe. For eksempel kan det være lurt at ett klikk på trekkbunken automatisk legger kortet over i kastebunken. Fra kastebunken må kortet først klikkes og så styres over i riktig bunke og testes om bunken kan ta kortet. Det bør være en Controller her som husker kortet k mellom det er trukket og til det blir lagt sluppet over en gitt tablåbunke. Dette kan være håndtert av brukergrensesnittet, men er litt penere hvis det er en separat controller her. Dette blir a la figur 18.9 i Larman (3 ed). Museknappklikket kaller `trekkKort()` som er implementert ved å poppe et kort fra stakken.



c) Den samme kommentaren om controller som i oppgave b) gjelder ogs  her.



d) Et moment som mangler i oppgaven, er hvordan man angir at et enkelt kort flyttes vekk fra tablået kontra at en bunke flyttes vekk fra tablået. Vi implementerer bunker ved å arve fra en standard stakk her.

