

Aspektovo-orientovaný vývoj softvéru 2014/15

doc. Ing. Valentino Vranić, PhD., ÚISI FIIT STU

Test – 29. október 2014

V počítačovej hre postava hráča pri útoku nepriateľov stráca časť svojej energie. V špeciálnej verzii hry, hráč môže využiť štít. V prípade, že je aktívny štít, účinok útoku sa odkladá a vykoná sa podľa špeciálneho algoritmu neskôr (po splnení určitých podmienok).

Riešte problém vytvorenia špeciálnej verzie hry aspektovo-orientovaným spôsobom bez zásahu do pôvodnej verzie. Algoritmus vykonania odložených účinkov útokov nie je predmetom úlohy.

- 1. (4 b)** Uveďte príslušný analytický model v notácii Theme/Doc v pohľade tém a vzťahov (základný pohľad). Transformujte tento pohľad na pohľad pretínajúcich tém.
- 2. (5 b)** Uveďte príslušný návrhový model v notácii Theme/UML.
- 3. (6 b)** Uveďte príslušný kód v jazyku AspectJ. Ak by to bolo vhodné, uplatnite aspektovo-orientovaný návrhový vzor Worker Object Creation, Wormhole alebo Cuckoo's Egg. Svoje rozhodnutie zdôvodnite.