**ZombieLand**

**Gemaakt door:**  
Stefan van der Ham  
Olivier Lindenbergh  
Wouter Grutter

Inhoudsopgave

[Project voorstel 3](#_Toc466984081)

[Informatieanalyse. 7](#_Toc466984082)

[Plan van aanpak 8](#_Toc466984083)

[Doel reden van de opdracht 8](#_Toc466984084)

[Doel: 8](#_Toc466984085)

[Reden: 8](#_Toc466984086)

[Spel idee 8](#_Toc466984087)

[Organisatie 8](#_Toc466984088)

[Eindproducten 9](#_Toc466984089)

[Activiteiten en planning 10](#_Toc466984090)

[Taken en activiteiten: 10](#_Toc466984091)

[Globale planning 10](#_Toc466984092)

[Begroting 11](#_Toc466984093)

[Deadlines 11](#_Toc466984094)

[Randvoorwaarden 11](#_Toc466984095)

[Inrichting van de ontwikkelomgeving 11](#_Toc466984096)

[Basis/functioneel ontwerp 12](#_Toc466984097)

[Product backlog 12](#_Toc466984098)

[Ontwerpen van de schermen 13](#_Toc466984099)

[Gameplay 13](#_Toc466984100)

[World/levels 13](#_Toc466984101)

[Ontwerp 14](#_Toc466984102)

[Karakter 14](#_Toc466984103)

[Technisch ontwerp 15](#_Toc466984104)

[Activity diagram 15](#_Toc466984105)

[Class diagram 15](#_Toc466984106)

[Testplan 16](#_Toc466984107)

[Sprints 17](#_Toc466984108)

[Sprint backlog 17](#_Toc466984109)

[Sprint 1: 17](#_Toc466984110)

[Sprint backlog 17](#_Toc466984111)

[Testresultaten 17](#_Toc466984112)

[Review 18](#_Toc466984113)

[Codevoorbeelden 18](#_Toc466984114)

[Retrospective 18](#_Toc466984115)

[Sprint 2: 18](#_Toc466984116)

[Sprint backlog 18](#_Toc466984117)

[Testresultaten 18](#_Toc466984118)

[Review 18](#_Toc466984119)

[Codevoorbeelden 18](#_Toc466984120)

[Retrospective 18](#_Toc466984121)

[User test 18](#_Toc466984122)

[Bijlagen: 19](#_Toc466984123)

# Project voorstel

**Inleiding**

Ons projectteam bestaat uit 3 personen. Olivier, Stefan en Wouter.

In dit document gaan wij ons eindproject voorstel beschrijven. Hierin gaan wij het hebben over welke technieken wij gaan gebruiken in ons project en team. Verder gaan wij uitgebreid ons project-idee beschrijven.

**Projectteam**

Ons projectteam bestaat uit 3 personen:

* Wouter Grutter

**Opleiding:** GameDeveloper

**Leerling nummer:** 400017487

* Stefan van der Ham

**Opleiding:** GameDeveloper

**Leerling nummer:** 400017683

* Olivier Lindenbergh

**Opleiding:** GameDeveloper

**Leerling nummer:** 400018155

**Gegevens**

**Klant:**

Cristiaan Aalbers  
Wooden Planks (Co-Founder)

**Doelgroep:**

Onze doelgroep is vanaf 16 jaar en ouder.  
Voor informatieanalyse en testen gebruiken wij de ICT klassen op ROCA12 in Ede.

**Doel / Reden**

Wij willen laten zien wat wij kunnen en tijdens ons school traject hebben geleerd. Aan het eind willen wij een product opleveren waar in te zien is wat wij hebben gemaakt met de kennis die wij op school hebben geleerd.

**Taakverdeling**

* Render engine – **Wouter Grutter**
* Sound engine – **Wouter Grutter**
* Character development – **Stefan van der Ham**
* Level design– **Olivier Lindenbergh**
* World collision – **Olivier Lindenbergh**
* Other collision – **Olivier Lindenbergh**
* Weapon technique development – **Stefan van der Ham**
* Physics engine implementation – **Wouter Grutter**
* NPC development – **Stefan van der Ham**
* AI Development – **Wouter Grutter**
* Multiplayer client-side development – **Wouter Grutter**
* Multiplayer server-side development – **Olivier Lindenbergh**
* Model, texture and sound creation – **Stefan van der Ham**

**Projectbeschrijving**

Ons idee is een 3D game gemaakt met OpenGL, OpenAL en een physics engine.  
De game is een first person zombie survival game tijdens de nacht.

**Basic Game**:  
Het basis spel heeft één gebied waarin gespeeld kan worden. Het thema van het gebied is het bos. In het bos is een hutje waarin de speler kan teleporteren naar het safe gebied. Hier kan de speler ammo voor zijn wapens kopen.   
In het basisspel kan de speler in het bos de zombies verslaan en hier punten mee verdienen. Hier kan de speler dan weer wapens en ammo van kopen.  
Verder hebben wij multiplayer ingebouwd waardoor de speler met anderen kan spelen en de zombies verslaan.  
De zombies komen altijd naar de dichtstbijzijnde speler toe in een rechtstreekse motie. Hoe langer je levend blijft, hoe moeilijker het wordt. Het spel wordt moeilijker doordat de zombies steeds sterker en sneller worden.   
Wij doen alle physics en andere berekeningen die nodig zijn voor alle speler in het spel op de server. Hierdoor zorgen wij ervoor dat de spelers sowieso niet vals kunnen spelen en dat alle clients minder werk hebben met de berekeningen die elke frame gedaan moeten worden.  
Op de clients sturen wij dan ook alleen de input door naar de server. Voor de rest renderen wij op de clients alle objecten en spelers op de goede plekken.

**Extended Game:**Bij de map is een extra gebied gekomen. Het thema van dit gebied is een casino.   
De speler kan niet zelf naar andere gebieden lopen.  
Om van gebieden te wisselen gebruikt de speler een teleporter.  
De collision boxes zijn beter afgesteld en overal betere collision.  
De zombies hebben een beter pathfinding gekregen zoals A\*.  
In de gebieden zijn meer wapens beschikbaar en de speler kan een speciaal wapen krijgen door meerdere onderdelen te vinden en in het safe gebied het wapen te craften.

**Full Game:**Bij de map is nog een extra gebied gekomen. Het thema van dit gebied is een treinstation. De teleporten tussen de gebieden zijn vervangen door een trein. Deze trein rijdt op een vast schema rondjes tussen alle gebieden.  
Vanaf het treinstation is er een 2e trein die vertrekt van een ander spoor die de speler naar het safe gebied brengt.  
De treinen wachten nooit op de spelers en wanneer het tijd is om te vertrekken gaat de trein ook.  
Wapens kan je in het safe gebied upgraden met items die je kan vinden in de gebieden.

**Op te leveren producten**

Aan het einde van dit project hebben wij de volgende producten om op te leveren.

* Documentatie
* Game met alle gameplay elementen
* Minimaal de basic game en de game is uit te breiden naar de extendedof full game.
* In de game moeten de omgevingen goed gemaakt zijn.
* Een server met alle functionaliteit die nodig is om naar de client te sturen.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Kerntaak | Werkproces | projectverantwoording |
| Kerntaak 1 Ontwerpen van de applicatie, (cross)media-uiting of game | 1.1 werkproces: Stelt de vraag en/of informatiebehoefte vast | Voor het project is er overleg met de opdrachtgever en onze bevindingen worden samen gevoegd in een mindmap en de beschrijving van het project in het PvA |
| 1.2 werkproces: Maakt een plan van aanpak | Er wordt een PvA gemaakt en besproken met de klant. Hierop geeft de opdrachtgever een go/no go |
| 1.3 werkproces: Levert een bijdrage aan een functioneel ontwerp | Het projectteam levert een basisontwerp op waarin de functionaliteit van de applicatie wordt beschreven. |
| 1.4 werkproces: Maakt een technisch ontwerp | Het projectteam levert een technisch ontwerp op waarin de technische onderdelen van het project worden besproken. Hier komt ook het Classen diagram in |
| 1.5 werkproces: Richt een ontwikkelomgeving in | Het projectteam richt ieder zijn ontwikkelomgeving in en laat dit weten aan het team. |
| Kerntaak 2 Realiseren van de applicatie, (cross)media-uiting of game | 1.1 werkproces: Programmeert games of game-onderdelen | Ieder lid van ons projectteam is verantwoordelijk voor een deel in de ontwikkeling van de game. Wij gaan de delen verdelen in onze documentatie, daarna maken wij een planning waarin wij per persoon duidelijk maken waar hij verantwoordelijk voor is en wanneer dit af moet zijn. |
| 1.2 werkproces: Test het ontwikkelde product | Tijdens de ontwikkeling gaan wij het product op meerdere momenten volledig testen. Wij hebben verschillende tests die wij dan gaan uitvoeren. Een functionele test, technische test en wij gaan het product testen met de doelgroep waardoor wij duidelijk resultaten krijgen waarmee wij de game kunnen verbeteren. |
| 1.3 werkproces: Optimaliseert de game | Om het product goed te laten werken moeten wij het goed optimaliseren. Dit gaan wij van tevoren in de documentatie uitleggen en tijdens de ontwikkeling implementeren. |
| 1.4 werkproces: Bewaakt de voortgang en evalueert het project | Wij gaan de voortgang bewaken en het project evalueren door onder andere vaak gesprekken te hebben met de klant. Hierdoor krijgen wij duidelijkheid over hoe de voortgang in het project is en wat de klant ervan vindt. Ook denken wij na over de benodigde tijd die wij nodig hebben per deelproduct in de documentatie.  Tijdens ons project gaan wij gebruik maken van de projectmethode Scrum. Voor de planning van alle deelproducten en onderdelen die in het eindproduct komen gaan wij gebruik maken van Trello. |
| Kerntaak 4 Onderhouden en beheren van de applicatie, (cross) media-uiting of game | 1.3 Documenteert en archiveert gegevens | Het projectteam maakt een uitgebreide documentatie waarin onder andere de volgende onderdelen aan bod komen:   * Vraag en informatieanalyse * Plan van aanpak * Functioneel ontwerp * Technisch ontwerp * Testen   Daarbij gebruiken wij in dit project de techniek Scrum. Hiervoor hebben wij ook nog de volgende punten:   * Product backlog * Sprint planning * Sprint backlog * Sprints * Testen per sprint * Review * Retrospective |

# Informatieanalyse.

Wij hebben met het team overleg gehad met de klant(Christiaan Albers).  
in dit overleg hebben wij ons project voorstel besproken en bepaald of dit genoeg is of te veel voor drie mensen. Christiaan heeft gezegd dat ons totaal plaatje wat te veel is voor drie mensen dus hebben wij het project opgedeeld in drie delen. Het eerste deel is wat wij minimaal moeten maken om aan het eind van deze periode een spel in te leveren. In het tweede deel breiden wij het spel uit naar een spel dat ons goed haalbaar lijkt met wat geavanceerdere technieken en meer gameplay. In het derde voorstel breiden wij het spel nog meer uit door het spel mooier te maken en verschillende gameplay aspecten te verbeteren waardoor het een beter en leuker spel wordt.

# Plan van aanpak

## Doel reden van de opdracht

### Doel:

Olivier

### Reden:

Stefan

## Spel idee

Wouter

## Organisatie

Olivier

## Eindproducten

Stefan

## Activiteiten en planning

### Taken en activiteiten:

* Plan van aanpak
* Functioneel ontwerp
* Technisch ontwerp
* Ontwikkelomgeving
* Testplan
* Realisatie
* Testen
* Oplevering

### Globale planning

Wouter

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

### Begroting

Olivier

|  |  |
| --- | --- |
| **Soorten kosten** | **Kosten** |
| Personeels kosten |  |
| Apparatuur kosten |  |
| Software kosten |  |
| Onverwachte kosten |  |
| Eenmalige kosten |  |
| **Totale kosten:** |  |

**\* Personeels kosten:**

* Uurloon: 80 euro per uur.
* Aantal uren: (10 weken) 400 uren pp
* Aantal werknemers: 3

**\* Apparatuur kosten:**

* Goede laptop om op te kunnen werken

**\* Software kosten:**

**\* Onverwachte kosten:**

**\* Eenmalige kosten:**

Deadlines  
Stefan

## Randvoorwaarden

Wouter

## Inrichting van de ontwikkelomgeving

Olivier

# Basis/functioneel ontwerp

## Product backlog

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Als een?** | **Ik wil / wil ik** | **Zodat** |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

## Ontwerpen van de schermen

## Gameplay

## World/levels

## Ontwerp

## Karakter

# Technisch ontwerp

## Activity diagram

## Class diagram

## Testplan

Tussentijds wordt er natuurlijk ook getest. We beschrijven hieronder lijst met functionaliteiten en gameplay elementen die getest moeten worden

|  |  |
| --- | --- |
| Functionaliteit | De speler kan bewegen |
|  | De speler kan kogels afvuren |
|  | De client kan een connectie maken met de server |
|  | De client kan pakketjes ontvangen en versturen naar de server |
|  | De server kan pakkertjes ontvangen en versturen naar de clients |
|  | De enemy’s spawnen op de goede plaatsen |
|  | De speler kan de pick-ups oppakken |
|  | De speler heeft collision met het level en de objecten/spelers en enemy’s daarin |
|  | De enemy’s hebben collision met het level en de objecten/spelers en enemy’s daarin |
|  | De speler kan teleporteren naar de ander levels |
|  | De speler ontvangt punten als hij een enemy’s verslaat |
|  | De speler kan wapens kopen van de muur |
|  |  |
| Gameplay | Bestuurt de speler goed |
|  | Hebben de spelers genoeg health |
|  | Hebben de enemy’s genoeg health |
|  | Schiet de speler goed |
|  | Zijn de pick-ups goed te vinden |
|  | Zijn de wapens goed te vinden |
|  | Worden er genoeg punten uitgedeelt |
|  | Bewegen de zombies snel genoeg |
|  | is er genoeg licht aanwezig (is het te donker?) |
|  |  |

# Sprints

### Sprint backlog

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Item** | **Prioriteit** | **Taakverdeling** |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

## Sprint 1:

### Sprint backlog

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Order | Prioriteit | Item |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

### 

### Testresultaten

### Review

### Codevoorbeelden

### Retrospective

## Sprint 2:

### Sprint backlog

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Order | Prioriteit | Item |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

Testresultaten

### Review

### Codevoorbeelden

Retrospective

## User test

# Bijlagen:

Notulen:

Datum: 14-11-2016  
Gesprek met: Christiaan Albers  
Aanwezig: Wouter Grutter, Stefan van der Ham, Olivier Lindenbergh  
Gesprekspunten:

* Source control:

De klant heeft aangegeven dat het handig is om een goede vorm van source control te hebben. Wij hebben voor GitHub gekozen omdat het ons het handigst en makkelijkst te gebruiken leek.

* Informatieanalyse:

Te vinden in de Informatieanalyse.