**Ongelofelijk awesome skippy ball shooter**

j-hoflhgpfdlgdgfsd

Inhoudsopgave

[Plan van aanpak 3](#_Toc466891685)

[Doel reden van de opdracht 3](#_Toc466891686)

[Doel: 3](#_Toc466891687)

[Reden: 3](#_Toc466891688)

[Spel idee 3](#_Toc466891689)

[Organisatie 3](#_Toc466891690)

[Eindproducten 4](#_Toc466891691)

[Activiteiten en planning 5](#_Toc466891692)

[Taken en activiteiten: 5](#_Toc466891693)

[Globale planning 5](#_Toc466891694)

[Begroting 6](#_Toc466891695)

[Deadlines 6](#_Toc466891696)

[Randvoorwaarden 6](#_Toc466891697)

[Inrichting van de ontwikkelomgeving 6](#_Toc466891698)

[Basis/functioneel ontwerp 7](#_Toc466891699)

[Product backlog 7](#_Toc466891700)

[Ontwerpen van de schermen 8](#_Toc466891701)

[Gameplay 8](#_Toc466891702)

[World/levels 8](#_Toc466891703)

[Ontwerp 9](#_Toc466891704)

[Karakter 9](#_Toc466891705)

[Technisch ontwerp 10](#_Toc466891706)

[Activity diagram 10](#_Toc466891707)

[Class diagram 10](#_Toc466891708)

[Testplan 11](#_Toc466891709)

[Sprints 12](#_Toc466891710)

[Sprint backlog 12](#_Toc466891711)

[Sprint 1: 12](#_Toc466891712)

[Sprint backlog 12](#_Toc466891713)

[Testresultaten 12](#_Toc466891714)

[Review 13](#_Toc466891715)

[Codevoorbeelden 13](#_Toc466891716)

[Retrospective 13](#_Toc466891717)

[Sprint 2: 13](#_Toc466891718)

[Sprint backlog 13](#_Toc466891719)

[Testresultaten 13](#_Toc466891720)

[Review 13](#_Toc466891721)

[Codevoorbeelden 13](#_Toc466891722)

[Retrospective 13](#_Toc466891723)

[User test 13](#_Toc466891724)

[Bijlagen: 14](#_Toc466891725)

[Informatieanalyse. 14](#_Toc466891726)

# Plan van aanpak

## Doel reden van de opdracht

### Doel:

### Reden:

## Spel idee

## Organisatie

## Eindproducten

## Activiteiten en planning

### Taken en activiteiten:

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

### Globale planning

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

### Begroting

|  |  |
| --- | --- |
| **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

## Randvoorwaarden

## Inrichting van de ontwikkelomgeving

# 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

# 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:

# Informatieanalyse.

Bla bla verhaal over fases

(GIThub koppelen)