7/10/2018

Albert-Jan Scherrenburg

Student Nr: 1684118

Datum: 07-10-2018

Versie: 1.0.0

Pick a Pair

Sprint Verslag 1

# Inleiding

In dit document wordt de eerste software development sprint van het spel Pick a Pair – Memory Game beschreven en uitgewerkt. Het spel gaat ontworpen en gemaakt worden door mijzelf, Albert-Jan Scherrenburg, in opdracht van het vak Educatieve Games Programmeren.

Dit document begint met een korte beschrijving van het spel. Daarna wordt de eerste software development sprint beschreven en uitgewerkt. Vervolgens eindigt dit document met een korte conclusie over de uiteindelijke sprint, en hoe deze verlopen is.

# Inhoudsopgave

[Inleiding 1](#_Toc529621048)

[Inhoudsopgave 2](#_Toc529621049)

[Pick a Pair – Memory Game 2](#_Toc529621050)

[Software Development Sprint 1 3](#_Toc529621051)

[Conclusie 4](#_Toc529621052)

# Pick a Pair – Memory Game

Het spel Pick a Pair is een digitaal memory spel, dat gemaakt gaat worden in Unity. Het spel heeft een menu, van waaruit spelers zich door het spel kunnen navigeren. Spelers zullen bijvoorbeeld vanuit het menu naar het instellingen scherm kunnen gaan, of het spel zelf starten en beginnen met spelen.

Het spel bevat momenteel 26 kaarten, wat inhoudt dat er 13 setjes in het spel zijn die de speler moet vinden. Het zal mogelijk zijn om in dit spel een eigen kaarten deck in te laden, waarmee vervolgens gespeeld kan worden. Verder zit er een timer in het spel, wat betekend dat alle setjes binnen een bepaalde tijd gevonden moeten worden om het spel te winnen. Als de speler het spel wint door alle setjes binnen de tijd te vinden, zal er een felicitatie scherm getoond worden, waar hij zijn naam in kan vullen. Als de speler zich dan terug naar het menu begeeft, zal hij de behaalde score in het scoreboard dat in het menu staat zien.

# Software Development Sprint 1

Omdat dit spel niet in een keer gemaakt kan worden, wordt er voor de ontwikkeling van het spel gebruikt gemaakt van Software Development Sprints. Deze zogenoemde sprints zijn tijdvakken waarin een aantal functies van het spel worden ontwikkeld. In de eerste sprint, die in dit document beschreven wordt, zal het basis principe van het spel worden ontwikkeld. De functies die worden ontwikkeld in deze sprint staan in de tabel hier onder uitgewerkt. Verder is er nog een korte omschrijving, een deadline datum en de ontwikkelings status te zien per functie.

De algemene hard deadline voor alle functies is 28-10-2018

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Functie | Functie Beschrijving | Functie Deadline | Ontwikkelings status (In ontwikkeling/Compleet) |
| Project aanmaken | Maak het Unity Project aan | 10-10-2018 | **Compleet** |
| Menu Scherm | Dit is het eerste scherm dat de speler ziet als het spel geladen is. Vanaf het menu kan de speler door het spel navigeren | 10-10-2018 | **Compleet** |
| Menu knoppen (start, settings, quit) | Deze knoppen laten de speler door het spel navigeren. De knoppen moeten werken en naar een ander scherm kunnen navigeren voor deze deadline. | 10-10-2018 | **Compleet** |
| Spel Scherm | Het spel scherm waarop de speler het spel kan gaan spelen | 15-10-2018 | **Compleet** |
| Spel scherm Kaarten | De kaarten moeten worden geladen op het spelscherm | 15-10-2018 | **Compleet** |
| Kaarten klikbaar | De speler moet kunnen klikken op de kaarten die op het speelscherm zijn ingeladen. Als er op geklikt wordt draait de kaart om. | 23-10-2018 | **Compleet** |
| Kaarten terug draaien | Als de speler twee kaarten heeft omgedraaid worden de kaarten automatisch weer terug omgedraaid na 1 seconde. | 23-10-2018 | **Compleet** |
| Kaarten Match Check | Als de speler twee kaarten heeft gekozen moet er worden gecheckt of de kaarten een match zijn en samen een setje vormen. Zo ja, dan moeten de kaarten “Face-up” zichtbaar blijven. Zo nee, dan moeten de kaarten weer omgedraaid worden. | 23-10-2018 | **Compleet** |
| Spel beëindigen na het vinden van alle setjes | Als alle 13 setjes kaarten zijn gevonden moet het spelscherm afgesloten worden en wordt het felicitatie spel scherm getoond. | 23-10-2018 | **Compleet** |
| Felicitatie Scherm | Felicitatie scherm moet worden geopend na het voltooien van het spel, en tekst wordt getoond. Een terug naar menu button moet daarnaast ook op dit scherm komen. | 27-10-2018 | **Compleet** |
| Felicitatie scherm – Back To menu Knop | Er moet op het felicitatie scherm een “Back to Menu” button gemaakt worden, die de speler terug naar het menu laat navigeren als er op geklikt wordt. | 27-10-2018 | **Compleet** |

# Conclusie

Het uitvoeren van deze eerste software development sprint is goed verlopen. De deadlines zijn gehaald zonder problemen, en de basis versie van dit spel is ontwikkeld. De spel scripts hebben beschrijvend commentaar en zijn opgeslagen in de eerste versie van het spel. Vanaf 28-10-2018 bevind dit project zich in de tweede sprint.