10/28/2018

Albert-Jan Scherrenburg

Student Nr: 1684118

Datum: 28-10-2018

Versie: 1.0.0

Pick a Pair

Sprint Verslag 2

# Inleiding

In dit document wordt de tweede software development sprint van het spel Pick a Pair – Memory Game beschreven en uitgewerkt. Het spel wordt ontworpen en gemaakt 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 tweede 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](#_Toc529621879)

[Inhoudsopgave 2](#_Toc529621880)

[Pick a Pair – Memory Game 3](#_Toc529621881)

[Software Development Sprint 2 3](#_Toc529621882)

[Conclusie 4](#_Toc529621883)

# 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 2

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 het voorgaande document beschreven werd, werd het basis principe van het spel ontwikkeld.

In de tweede sprint, die in dit document wordt beschreven, wordt er gefocusseerd op het willekeurig plaatsen van de kaarten op het veld, de match timer en het “Losing” scherm. 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 binnen deze sprint is 06-11-2018

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Functie | Functie Beschrijving | Functie Deadline | Ontwikkelings status (In ontwikkeling/Compleet) |
| Menu Settings Knop | Deze knop in het menu moet de speler navigeren naar het instellingen scherm als er op geklikt wordt. | 01-11-2018 | **Compleet** |
| Settings Scherm | Het settings scherm is het scherm waar later de instellingen voor dit spel in gaan komen. Momenteel zal er alleen nog maar tekst worden weergegeven, en een “Back to Menu” knop. | 01-11-2018 | **Compleet** |
| Settings Scherm Back To Menu knop | Dit is een knop in het instellingen scherm waarmee de speler terug naar het menu moet kunnen navigeren | 01-11-2018 | **Compleet** |
| Kaarten ingeladen op willekeurige plek | Alle kaarten moeten bij elk nieuw spel op een willekeurige plek worden ingeladen. | 01-11-2018 | **Compleet** |
| Match Timer | Op het spelscherm is een match timer geïmplementeerd die van 180 naar 0 terug telt. Als de timer de 0 bereikt voordat alle setjes gevonden zijn, wordt het “Losing” scherm geopend. | 05-11-2018 | **Compleet** |
| Losing scherm | Het Losing scherm wordt geopend als alle setjes niet gevonden zijn binnen de 180 seconden van de match timer. Dit scherm moet tekst weergeven. Een terug naar menu button moet daarnaast ook worden getoond. | 05-11-2018 | **Compleet** |
| Losing scherm – Back To menu Knop | Er moet op het Losing scherm een “Back to Menu” button worden getoond die de speler terug naar het menu laat navigeren als er op geklikt wordt. | 05-11-2018 | **Compleet** |

# Conclusie

Het uitvoeren van deze tweede software development sprint is goed verlopen. De deadlines zijn gehaald zonder problemen, en alle functies zijn succesvol ontwikkeld. De spel scripts hebben beschrijvend commentaar en zijn opgeslagen in de eerste versie van het spel.