January 17, 2017

Alex koppendraier, Edin Halilovic, Lars Kransse, Amir tori, Billy Hu

Hogeschool Rotterdam

Wijnhaven 107, Rotterdam

Interview verslag

Project 2

**Functionaliteit**

De Product Owner stelt een hoge prioriteit aan het spel en wilt dat het prototype functioneel en duidelijk is. Het prototype moet speelbaar zijn met maximaal 4 spelers en hoeft geen AI integratie te hebben. Een mogelijkheid voor online multiplayer is optioneel.

Het menu van het spel moeten de opties ‘Start’ en ‘Score’ hebben en de terminatie van het spel is voldoende met de afsluitknop rechts bovenin. Wel zou de Product Owner het leuk vinden als het spel ook een optie geeft om het spel af te sluiten via een ‘Quit’ knop die vervolgens een confirmatie weergeeft om te voorkomen dat de speler het spel per ongeluk afsluit. Verder moet het spel gebruiksvriendelijk zijn, de besturing van het spel moet eenvoudig blijven en mag geen errors bevatten. Het is niet nodig om een tutorial level te maken, maar in plaats daarvan kan het worden verwerkt in hints die je ziet terwijl je het spel speelt of als een knopje die de handleiding weergeeft. Een optie voor instellingen is optioneel en het development team mag zelf bepalen of het wordt geïmplementeerd. Het spel zal een resolutie krijgen van 800x600 of 1024x768.

Verder moeten behaalde resultaten per speler worden opgeslagen en opgehaald kunnen worden uit een database. De resultaat bestaat uit hoe vaak de speler het spel heeft gewonnen in het geheel. De spelers krijgen voorgedefinieerde namen om enige problemen te voorkomen zoals twee spelers die dezelfde namen hebben.

**Grafische aspecten**

De Product Owner vindt het belangrijk dat de opmaak van het spel goed overeenkomt met de stijl van de casus en aansluit op de doelgroep, de rest mag het development team zelf bedenken.

**Bijlage 2: Format interviewschema ter voorbereiding**

Naam interviewer(s): Alex Koppendraier, Edin Halilovic, Lars Kransse, Amir Tori, Billy Hu

Naam respondent: Sjors van Gelderen

Duur interview: 15 minuten

Datum: 17/1/2017

Plaats: Hogeschool Rotterdam, Wijnhaven 107, Rotterdam

Onderwerp van het interview: Product Backlog  
Doel van het interview: Informatie inwinnen voor de Product Backlog/spel

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Welke informatie over het onderwerp en/of de respondent heb ik al?

Wat het spel inhoudt, de prioriteiten van het spel, de gerichte doelgroep.

Opbouw van het interview:

Inleidende vragen:

1. Ligt de prioriteit van het spel bij de functionaliteit of bij de visuele aspect?

Kernvragen:

1. Hoe moet het menu van het spel eruit komen te zien?
2. Welke opties moet het menu bevatten?
3. Heeft u een voorkeur voor bepaalde kleuren voor het spel?
4. Welke resolutie moet het spel hebben?
5. Hoe moet de highscore worden weergeven?
6. Hoe wilt u de handleiding verwerkt hebben in het spel?
7. Wat is het minimum waar het spel aan moet voldoen?
8. Hoe wilt u de terminatie van het spel verwerkt hebben?

Afsluitende vragen:

1. Moet het spel een multiplayer functionaliteit hebben?
2. Wat moet er in het instellingen menu komen?