

## Requirements analyze

Vanuit de projecthandleiding zijn de volgende eisen gesteld:

1. Het speelveld bestaat uit 16 memory kaarten, deze zijn als 4 bij 4 kaarten zichtbaar;
2. De achterkant van de kaarten mag zelf gekozen worden.
3. De voorkant van de kaarten mag zelf gekozen worden;
4. Het scherm moet dynamisch (form onload) opgebouwd worden (niet 16 kaarten vooraf op het windows form plaatsen), maar eerst een hoofdmenu o.i.d;
5. Memory moet met 2 spelers gespeeld kunnen worden, beide spelers zijn 'mens' en spelen op hetzelfde bord/scherm (geen meerdere geopende instanties van het memory spel);
6. Bij het starten van het spel ziet de speler alle kaarten 'op de kop' in een 4 bij 4 matrix;
7. De spelers kunnen hun namen ingeven in het scherm;
8. Er moet een knop zijn om het spel te resetten (herstarten).
9. Wanneer het spel is afgelopen, moeten de scores en namen van beide spelers worden opgeslagen en of de speler heeft verloren of gewonnen.
10. Vanuit het hoofdmenu moet er genavigeerd kunnen worden naar een pagina waar de highscores op te zien zijn
11. De huidige status van het spel moet worden vastgelegd in het tekstbestand 'memory.sav' (het spel wordt als het ware bevroren). De volgende aspecten van het spel moeten worden vastgelegd: status van de 16 kaarten, namen van de spelers, scores van de spelers, welke speler aan de beurt is;
12. Terug laden van de opgeslagen bevroren status van het spel. Bij het terug laden van de bevroren status worden de kaarten teruggezet, de namen ingevuld, de scores ingevuld en welke speler aan de beurt was.