

# Behoefteteanalyse Zeeslag

## PROJECT

Team:

Cohort: 2023

Klant: leukedingen.nl

Versie: oktober 2023

Datum:

## Inhoud

Inhoud .....	1
1 Inleiding.....	2
2 Missie van de klant .....	2
3 Huidige situatie .....	2
4 Gewenste situatie .....	2
5 Het product .....	3
5.1 Product eisen .....	3
6 Doelgroep(en) .....	3
7 Projectdoelstelling(en).....	3
8 Technieken en codeconventies.....	3
9 User Stories .....	4

## 1 Inleiding

Leukedingen.nl is een website waarop spelletjes worden aangeboden, zowel betaald als onbetaald. Leukedingen.nl wil graag hun aanbod aan spellen uitbreiden en hiervoor moeten er nieuwe spellen worden ontwikkeld.

## 2 Missie van de klant

De missie van leukedingen.nl is om bezoekers op hun website een unieke speelervaring te bieden door middel van een uitgebreid assortiment aan spelletjes. Hiervoor is leukedingen.nl constant bezig nieuwe spellen te ontwikkelen. Het ontwikkelen van spellen doen zij niet zelf maar dit besteden zij uit. Het implementeren en integreren van de spellen in hun website doen zij wel zelf.

## 3 Huidige situatie

Op dit moment heeft leukedingen.nl een website met een aantal spellen.

## 4 Gewenste situatie

Leukedingen.nl wil graag het aantal spellen op haar website uitbreiden. Eén van de spellen die zij graag willen toevoegen is Zeeslag. Dit is dus één van de spellen die zij graag ontwikkeld willen hebben.

## 5 Het product

Het op te leveren product is een werkende versie van Zeeslag die gemakkelijk te integreren is in de website van leukedingen.nl.

### 5.1 Product eisen

- Het spel moet bereikbaar zijn vanuit de navigatie in de algemene pagina.
- Het spel bestaat uit een speelbord van 10 x 10 vakjes.
- Het spel moet de speler in staat stellen een vakje aan te klikken.
- Het spel moet beide spelers in staat stellen schepen te plaatsen (vliegdekschip van 6 vakjes, slagschip van 4 vakjes, onderzeeër van 3 vakjes en een patrouilleschip van 2 vakjes).
- Het spel moet bijhouden waar er al een schip staat zodat de speler geen schepen van zichzelf over elkaar heen kan zetten.
- Het spel moet een scoreboard bijhouden.
- In het spel moeten de namen van de speler kunnen worden ingevoerd.
- Het scoreboard moet de namen van de spelers tonen.
- Het spel moet een speler de beurt geven om een vak te beschieten.
- Het spel moet tonen aan de speler of het raak of mis was.
- Het spel moet laten zien of een schip is gezonken en wat voor schip het is.
- Het spel moet de winnaar uitroepen als alle schepen van een speler tot zinken zijn gebracht.
- Het spel moet gespeeld kunnen worden als speler tegen speler.
- Het spel moet gespeeld kunnen worden als speler tegen computer.

## 6 Doelgroep(en)

Doelgroep van leukedingen.nl is zeer breed. De spellen die zij aanbieden zijn in principe voor alle leeftijden. Eigenlijk is de doelgroep iedereen die het leuk vindt om spelletjes te spelen op de computer.

## 7 Projectdoelstelling(en)

Het doel van het project is een werkende versie van Zeeslag op te leveren die voldoet aan de gestelde eisen en die gemakkelijk te integreren is in de website van leukedingen.nl

## 8 Technieken en codeconventies

De gebruikte technieken zijn HTML, CSS en JavaScript. De codeconventies worden gevolgd zoals beschreven op mbo-sd.nl in hoofdstuk 1.5.

Ook moet er gebruik gemaakt worden van een versiebeheersysteem. In dit project is de eis dit te doen in GitHub in het door de klant aangeleverde repository.

## 9 User Stories

In dit hoofdstuk bespreken we user-stories die bedacht zijn voor dit project

Nummer	User Story
ZS-1	Als student wil ik in een team zitten zodat ik een spel kan maken.
ZS-2	Als student wil ik gebruik maken van git zodat ik versie beheer kan gebruiken.
ZS-3	Als student wil ik een ontwerp maken voor het spel zodat ik beter weet wat ik gaan bouwen.
ZS-4	Als speler wil ik dat er een algemene pagina is vanwaar ik kan navigeren naar alle spellen.
ZS-5	Als student wil ik de basis van het spel in HTML-CSS maken zodat het spel in JavaScript gebouwd kan worden
ZS-6	Als student wil ik de dat via JavaScript de vlakken opgehaald zodat de vlakken later aanklikbaar gemaakt kunnen worden.
ZS-7	Als student wil ik zorgen dat er een klik wordt gedetecteerd in een vak wanneer erop wordt geklikt.
ZS-8	Als student wil ik zorgen dat een speler zijn schepen kan plaatsen.
ZS-9	Als student wil ik zorgen dat een speler zijn eigen schepen niet over elkaar heen kan zetten.
ZS-10	Als speler wil ik dat er getoond wordt of er raak is geschoten of gemist.
ZS-11	Als speler wil ik dat de score getoond wordt van beide spelers.
ZS-12	Als speler wil ik mijn naam in kunnen voeren en bijhouden hoe vaak ik gewonnen heb om een score overzicht in het spel te hebben.
ZS-13	Als speler wil ik dat ingevoerde data gecontroleerd wordt dat er geen rare tekens, scheldwoorden ed. in het spel komen om het spel netjes en zuiver te houden.
ZS-14	Als speler wil ik tegen een computer tegenstander kunnen spelen.
ZS-15	Als student wil ik dat mijn spel correct werkt en stel dit vast met behulp van een testplan/testrapport.
ZS-16	Als student wil ik mijn code voorzien van commentaar, zodat mijn code leesbaar is voor iedereen.
ZS-17	Als student wil ik een presentatie maken om mijn eindproduct te presenteren.