functioneel ontwerp

SoundHunt

Dit is het functioneel ontwerp van de “SoundHunt” applicatie

Cemal Kalaç(student)

S1181428

Inhoudsopgave

[Inleiding 2](#_Toc160464874)

[User stories 3](#_Toc160464875)

[User story 1 singleplayer 3](#_Toc160464876)

[User story 2 Multiplayer 4](#_Toc160464877)

[User story 3 Spel instellen 5](#_Toc160464878)

[User story 4 Accounts 6](#_Toc160464879)

[User story 5 admin 7](#_Toc160464880)

# Inleiding

Dit document bevat het functionele ontwerp van het raden van een liedje. Het is een spel waarbij de intro van een liedje wordt afgespeeld, en vervolgens de speler de juiste liedje hieraan moet koppelen. Het doel van dit product is het testen van de kennis over allerlei liedjes van de gebruiker. Deze applicatie is geschikt voor muziekliefhebbers, het is namelijk van belang dat de gebruiker enige kennis van muziek heeft om het spel succesvol te spelen.

In dit document worden de user stories van de applicatie besproken. De user stories worden uitgewerkt doormiddel van acceptatiecriteria en schermontwerpen.

# User stories

Dit hoofdstuk beschrijft de user stories vanuit functioneel perspectief. De user stories worden voorzien van acceptatiecriteria en een schermontwerp.

# User story 1 singleplayer

|  |  |
| --- | --- |
| # | Beschrijving |
| Us1 | *Als speler wil ik een singleplayer modes kunnen spelen, zodat ik mijzelf kan uitdagen.* |
| Ac1 | De speler kan maar één poging doen per liedje |
| Ac2 | Het spel is afgebakend met een timer van 30 seconden |
| Ac3 | Het liedje wordt afgespeeld |

Afbeelding met tekst, schermopname, scherm, diagram

Automatisch gegenereerde beschrijving

# User story 2 Multiplayer

|  |  |
| --- | --- |
| # | Beschrijving |
| Us2 | *Als speler wil ik een multiplayer modes kunnen spelen, zodat ik tegen andere mensen kan spelen.* |
| Ac1 | Er zit een timer van 30 seconden op de poging |
| Ac2 | De spelers kunnen maar één poging doen |
| Ac3 | De stand wordt bijgehouden door een score |
| Ac4 | Het liedje wordt afgespeeld |

Afbeelding met tekst, schermopname, scherm, diagram

Automatisch gegenereerde beschrijving

# User story 3 Spel instellen

|  |  |
| --- | --- |
| # | Beschrijving |
| Us3 | *Als speler wil ik mijn spel kunnen instellen, zodat het spel kan spelen met de door mij gekozen instellingen.* |
| Ac1 | Als speler kan ik kiezen of ik een singleplayer of multiplayer modes wil spelen |
| Ac2 | Als speler kan ik kiezen in welk genre ik het spel wil spelen |

Afbeelding met tekst, schermopname, scherm, diagram

Automatisch gegenereerde beschrijving

# User story 4 Accounts

|  |  |
| --- | --- |
| # | Beschrijving |
| Us4 | *Als speler wil ik een account kunnen aanmaken, zodat de gegevens opgeslagen kunnen worden in de database* |
| Ac1 | Als een speler kan ik een account aanmaken |
| Ac2 | Als speler kan ik inloggen |
| Ac3 | De accountgegevens worden opgeslagen in een database |

Afbeelding met tekst, schermopname, diagram, Lettertype

Automatisch gegenereerde beschrijving

Afbeelding met tekst, schermopname, ontwerp

Automatisch gegenereerde beschrijving

# User story 5 admin

|  |  |
| --- | --- |
| # | Beschrijving |
| Us5 | *Als admin kan ik een account aanmaken, zodat ik spelinstellingen kan veranderen* |
| Ac1 | Als admin, kan ik een admin account aanmaken |
| Ac2 | Als admin wil ik een admin account aankunnen maken, zodat de admin de spelregels kan veranderen, bijvoorbeeld de timer |
| Ac3 | De accountgegevens worden opgeslagen in een database |
| Ac4 | Als admin kan ik inloggen |

Inloggen gaat via dezelfde schermen als Us 4 Accounts.

Afbeelding met schermopname, tekst, scherm

Automatisch gegenereerde beschrijving