* 1. **Inleiding**

Een PvE bestaat uit verschillende onderdelen, zoals een interview en een tabel met functionele en niet functionele eisen. Een PvE is een soort overeenkomst tussen klant en ontwikkelaar om later misverstanden te voorkomen.

* 1. **Bedrijf**

AO Developers Basisschool De Klimop

* 1. **Probleemstelling**

De basisschool de Klimop wilt graag een memory card spel hebben voor hun spelletjesmiddag. Daarom heeft de directeur van de school het bedrijf AO Developers benaderd en heeft het bedrijf ons aangenomen om het spel te maken.

**1.4 Doelgroepen**

Het spel is bedoeld voor de groepen 4 tot en met 8 dus ongeveer voor kinderen van 7 tot en met 13 jaar.

* 1. **Interview**

Voor het project ‘ Memory ‘ is er een interview gehouden met dhr. Jansen en dhr. Janssen.   
Hier onder komt een tabel met wie er aanwezig waren, op welk tijdstip en datum het interview zich plaatsvond en waar de interview zich plaats vond. Onder het tabel komt de interview uitgewerkt met de vragen en daaronder het antwoord. Het interview wordt gebruikt om de Functionele eisen en Non-functionele eisen op te stellen en zo het product te programmeren voor de klant.

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
| Aanwezigen | Dhr. Jansen en- Janssen, Mike, Milano, Noah, Jay |
| Tijd | 12:00 |
| Datum | 3/19/2018 |
| Locatie | Den Haag, Tinwerf 16, lokaal 108 |

|  |  |
| --- | --- |
| Vraag | Antwoord |
| Wie zijn jullie? | Wij zijn AO Developers. Wij zijn de heren Jansen en- Janssen. |
| Wat voor bedrijf zijn jullie? | Wij maken software producten voor onze klanten. |
| Wat voor soort applicatie wordt er verwacht? | Een memory spel op de computer. |
| Wat is jullie doelgroep? | Groep 4 en groep 8 van de basisschool. |
| Wat is het doel van de applicatie? | Memory automatiseren. |
| Wilt u een begin pagina hebben? Zo ja, wat moet er opkomen? | Er moet een begin pagina komen met een keuze om alleen te spelen met een tijd rechtsboven of tegen iemand anders te spelen. |
| Moet er een score met een high score komen? Zo ja, waar wilt u dit hebben? | Score moet linksboven en rechtsboven komen. Linksboven is speler 1 en rechtsboven is speler 2. |
| Moet er een moeilijkheidsgraad in de applicatie komen? | Voor groep 4 moeten er 16 kaarten komen op een 4 bij 4 speelveld en voor groep 8 moeten er 36 kaarten komen op een 6 bij 6 speelveld. |
| Wilt u animaties in de applicatie hebben? | Er hoeven geen animaties in de applicaties, maar dat is een ‘ nice to have ‘. |
| In welke programmeertalen moet het worden gemaakt? | Het liefst met javascript en html, maar Koos de Bie kent geen programmeertalen, dus het maakt voor hem niet veel uit wat er gebruikt wordt. |
| Heeft uw bedrijf een logo wat gebruikt moet worden? | Ja. |
| Moeten er geluiden in komen? | Nee, want dat gaat niet goed in de klas lokalen. |
| Hoe zit het met de website zelf? Moet dat responsive worden? | Nee, de website hoeft niet responsief te worden. De applicatie wordt alleen op de computer gespeeld. |
| Wat is de deadline van dit project? | Wij willen dat het project uiterlijk 13 april ingeleverd is. |
| Hoe moet de achterkant van de kaarten eruit zien? | Voor groep 4 met het een Disney thema worden en voor groep 8 moet het een transport thema worden. |
| Moet er een navigatiebalk of mededeling veld komen? | Wij willen graag dat er onderin van de applicatie een mededeling veld komt. Daarin moet worden weergeven wie er aan de buurt is en wie er heeft gewonnen. |
| Hoe lang moeten de kaarten getoond worden als het fout is? | De kaarten worden getoond voor 2 seconden.  Een nice to have is dat de eerste kaart die je omdraait voor 5 seconden wordt weergeven voordat het automatisch weer omdraait als je geen andere kaart omdraait. |
| Moet het aantal fouten worden weergeven? | Nee, dat hoeft niet. |
| Wat gebeurt er zodra je het level hebt gehaald? | Dan wordt er in de mededeling weergeven wie er heeft gewonnen en dan komt de optie tevoorschijn om nog een ronde te spelen of om weer naar het hoofdmenu te gaan. |

* 1. **Functionele eisen**

|  |
| --- |
| **Functionele eisen:** |
| **1. twee naamvelden om je naam en de groep waarin je zit in te vullen** |
| **2.als je op een kaart drukt weergeeft hij het plaatje voor 2 seconden** |
| **3.als je twee dezelfde kaarten hebt getrokken zit er 5 seconden tussen totdat je verder kan.** |
| **4.als je op de knop “speler tegen speler” drukt speel je tegen een tegenstander.** |
| **5.als je op de knop “alleen met tijd” drukt speel je het spel terwijl er tijd wordt bijgehouden.** |
| **6.als je op de knop “highscore” drukt krijg je je highscores te zien van je vorige spellen.** |
| **7.als je op een kaart drukt draait de kaart zich om en laat de afbeelding zien.** |

|  |
| --- |
| **Niet-functionele eisen:** |
| **1.De naam en klas die je in de startpagina hebt ingevuld wordt weergeven aan de linkerkant van het spel en onderaan in de footer.** |
| **2.De hoeveelheid aantal goed getrokken kaarten wordt weergeven in een highscore vak.** |
| **3.** |
| **4.** |
| **5.** |
| **6.** |
| **7.** |