Leroy Bakker en Timon de Groot

Klas: AO3A | Jaar: 2014

Projectbrief

Queuestats

Inhoudsopgave

[Inleiding 2](#_Toc379395792)

[Huidige situatie 2](#_Toc379395793)

[Gewenste situatie 2](#_Toc379395794)

[Klantvraag 2](#_Toc379395795)

[Projectdoelstellingen 3](#_Toc379395796)

[Deelproducten 3](#_Toc379395797)

[Speler's profiel 3](#_Toc379395798)

[Karakters bekijken 3](#_Toc379395799)

[Voorwerpen bekijken 3](#_Toc379395800)

[Gespeelde wedstrijden bekijken 3](#_Toc379395801)

[Gemiddelde statistieken bekijken 3](#_Toc379395802)

[Randvoorwaarden 3](#_Toc379395803)

[Kader 3](#_Toc379395804)

[Kwaliteitsverwachting 4](#_Toc379395805)

[Versiebeheer 4](#_Toc379395806)

[Projectorganisatie 4](#_Toc379395807)

[Rechtvaardiging 5](#_Toc379395808)

[Budget 5](#_Toc379395809)

[Kosten 5](#_Toc379395810)

[Risico's 5](#_Toc379395811)

[Planning 5](#_Toc379395812)

[Conclusie / BusinessCase 5](#_Toc379395813)

Inleiding  
Riot Games is een game ontwikkel bedrijf gevestigd in Santa Monica, Californië Amerika met in totaal 11 vestigingen over de hele wereld. Riot Games is de bedenker achter het spel League of Legends. League of Legends heeft meer dan 32 miljoen maandelijks actieve spelers. League of Legends heeft veel statistieken die voor de spelers erg interessant zijn om te kunnen bekijken om zo beter te worden in het spel.

# Huidige situatie

Op dit moment zijn er 10-tallen apps en websites die statistieken weergeven van het spel. Elk gebruikt een eigen manier van data ophalen en verwerken. Dit zorgt regelmatig voor problemen zodra Riot Games een verandering toepast op het spel.

# Gewenste situatie

Om verandering te brengen in de problemen die voorkomen heeft Riot Games een systeem uitgebracht waarmee ontwikkelaars data kunnen opvragen van de wedstrijden die gespeeld worden door de spelers. Hiermee wil Riot Games een algemene manier van data opvragen creëren en zo de problemen bij de statistieken websites voorkomen.

# Klantvraag

Riot Games zou graag een voorbeeld applicatie willen uitbrengen die niet geproduceerd is door hun eigen ontwikkelaars team. De applicatie moet de mogelijkheden van het nieuwe datasysteem goed laten zien en er zo voorzorgen dat andere apps en websites het systeem ook zullen gebruiken.

# Projectdoelstellingen

De applicatie moet gebaseerd zijn op het datasysteem van Riot Games en moet de mogelijkheden van dit systeem weergeven. Het eindproduct zal bestaan uit een Windows applicatie die gebruik maakt van een internet verbinding. De applicatie moet gratis beschikbaar gesteld worden voor iedereen.

# Deelproducten

De applicatie bestaat uit een aantal onderdelen die worden verdeeld in de volgende deel producten:

## Speler's profiel

De speler kan zijn/haar profiel bekijken met informatie over de rang en behaalde statistieken.

## Karakters bekijken

League of Legends bevat een aantal karakters waar de speler uit kan kiezen. Elke karakter is in de applicatie te bekijken met de informatie over de vaardigheden die deze karakter heeft.

## Voorwerpen bekijken

Om je karakter in het spel sterker te maken koopt de speler voorwerpen. Deze voorwerpen staan samen met de informatie over de voorwerpen beschreven in de applicatie.

## Gespeelde wedstrijden bekijken

De speler kan zijn/haar gespeelde wedstrijden bekijken. Vanaf het moment dat de applicatie geïnstalleerd is worden deze opgeslagen. Dit zijn er minimaal 10.

## Gemiddelde statistieken bekijken

Van alle opgeslagen wedstrijden worden gemiddelden berekend om zo aan de speler te kunnen tonen hoe hij/zij in het algemeen presteert.

# Randvoorwaarden

Met het systeem heeft Riotgames ook een aantal juridische richtlijnen. Deze houden in dat alle tekeningen van het spel gebruikt mogen worden in de applicatie maar geen Logo's. Ook heeft Riotgames alle zeggenschap over de applicatie zodat als deze in strijd is met wetgeving Riotgames de applicatie kan verwijderen of aanpassen.

# Kader

Wij maken zowel de vormgeving als het achtergrondsysteem. Dit alles maakt gebruik van het datasysteem dat Riotgames beschikbaar stelt. Aan dit systeem maken wij geen enkele aanpassing of toevoeging.

## Kwaliteitsverwachting

Documentatie wordt geschreven met de laatste versie van UML.

De applicatie maakt gebruik van het .NET 4.5 framework. Deze dient ook geïnstalleerd te zijn op de machine van de gebruiker.

De applicatie vereist een internetverbinding om de data op te kunnen halen.

## Versiebeheer

Elk document zal een versie nummer krijgen. In het versie nummer staan de volgende gegevens:

* Document fase
* Document versie
* Datum

Een voorbeeld van de versie nummering kan zijn:

1.406b (<ja.ar><weeknummer><eventuele patchcode>)

De volgende document fasen worden gebruikt:

* PB – Projectbrief
* FO – Functioneel ontwerp
* TO – Technische ontwerp
* AT – Acceptatietest

# Projectorganisatie

Het gehele ontwikkelteam bestaat uit Leroy Bakker en Timon de Groot.

De volgende contactgegevens zijn hierbij van toepassing.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Naam | Email adres | Telefoonnummer | Mobielnummer |
| Leroy Bakker | lbakker@ontwikkelaar.nl | 31+ 9999-999999 | 06-9999999 |
| Timon de Groot | tdegroot@ontwikkelaar.nl | 31+ 9999-999999 | 06-8888888 |

# Rechtvaardiging

## Budget

Riot Games heeft een budget van 8.000 euro opgesteld voor de applicatie.

## Kosten

Als alles volgens plan verloopt, zal dit project in totaal 60 manuren kosten. Ons uurloon is €16,75 per uur, per persoon. 60 x €16,75 komt tot een totaal bedrag van €1005, -. Daarnaast rekenen wij

€690,- voor licenties. In totaal zijn de kosten dus €1695, -.

## Risico's

Na de oplevering van de applicatie is er een kans dat de huidige statistieken websites en applicaties geen waarde zien in het Datasysteem van Riotgames en het hierdoor niet of weinig zullen gebruiken.

## Planning

De planning van dit project bevindt zich in het Excel bestand Planning.xlsx

## Conclusie / BusinessCase

Deze applicatie bevat 4 deelproducten. De layout en code wordt door ons zelf gemaakt, waardoor wij veel geld besparen. Onze kosten zijn €1695,- dus dat past in het budget van Riot Game. Als de applicatie veel gebruikt wordt na de oplevering, zullen wij doorgaan met de ontwikkeling van de applicatie.

Deze applicatie laat andere ontwikkelaars zien hoe de API gebruikt kan worden en kan ook gebruikt worden voor een normale gebruiker.