Memory

**Opdrachtnemer:**

Naam: Collin Franckena

Klas: DEV3

Crebonummber: 25187

Crebonaam: Applicatie Ontwikkelaar

studenten nummer: 227398

cohort: 16/17

**Opdrachtgever:**

Naam: Jan Zuur

Datum: 03-09-2019

Inhoud

[Overview 2](#_Toc19102535)

[Thema 2](#_Toc19102536)

[Gerichte Leeftijd Categorieën 2](#_Toc19102537)

[Gerichte Platformen 2](#_Toc19102538)

[Project Scope 2](#_Toc19102539)

[Poject Beschrijving 2](#_Toc19102540)

[Core Gameplay Mechanics 3](#_Toc19102541)

[- De Speler kan kaarten omdraaien. 3](#_Toc19102542)

[- De speler kan bij een horende combinaties zoeken. 3](#_Toc19102543)

[- Huidige Tijd Timer. 3](#_Toc19102544)

[- Beurt Timer. 3](#_Toc19102545)

[- Score. 3](#_Toc19102546)

[- Aantal Gevonden Combinaties Teller 3](#_Toc19102547)

[- Foute Combinaties Teller 3](#_Toc19102548)

[Gameplay 4](#_Toc19102549)

[Gameplay 4](#_Toc19102550)

[Assets Nodig 5](#_Toc19102551)

[- 2D 5](#_Toc19102552)

[- Sound //extra 5](#_Toc19102553)

[- Animation //extra 5](#_Toc19102554)

# Overview

## Thema

- //Moet nog bedacht worden.

## Gerichte Leeftijd Categorieën

Het spel Memory is gericht op basisschool leerlingen (vijf t/m twaalf jaar).

Hierbij splitsen we de leeftijd categoriën op in drie groepen, 5 tot 8, 8 tot 10 en 10 tot 12.

## Gerichte Platformen

- Windows 10

## Project Scope

* Cost? (How much will it cost?)
* Het project gaat 5 weken duren.

## Poject Beschrijving

Het spel Memory is een spel gericht om het geheugen te verbeteren van basisschool leerlingen. In dit spel kan de speler twee kaarten selecteren uit meerdere kaarten op het speelveld en hiermee de twee bij een horende kaarten zoeken.

## Core Gameplay Mechanics

### - De Speler kan kaarten omdraaien.

* De speler kan een kaart omdraaien door op die kaart te klikken. Als de kaart is omgedraaid kan de speler de kaart niet weer omdraaien. Hierna kan de speler een tweede kaart omdraaien door op die kaart te klikken.

### - De speler kan bij een horende combinaties zoeken.

* De speler kan bij een horende kaarten zoeken. Dit kan door twee verschillende kaarten om te draaien.
* Als de speler twee kaarten heeft omgedraaid check het spel als de twee kaarten bij elkaar horen. Als de twee kaarten bij elkaar horen blijven de kaarten omgedraaid zo niet draaien de kaarten kort na het checken om.

### - Huidige Tijd Timer.

* Dit is de timer die start wanneer het spel start. De timer tikt af naar nul. Als de timer op nul staat is het spel afgelopen.
* Wanneer er een foute combinatie is gevonden of de beurt timer op nul staat gaat er een x aantal seconden van de tijd af (het aantal seconden wat word afgetrokken is gedefinieerd bij de spelregels per leeftijd categorie.

### - Beurt Timer.

* De beurt timer is een timer die aftelt tussen beurten. De tijd tussen beurten is gedefinieerd bij de spelregels per leeftijd categorie.
* Wanneer de speler een kaart heeft omgedraaid begint de timer weer bij de gedefinieerde tijd. Hierna begint de timer weer af te tikken. In die tijd moet de speler een kaart omdraaien. Lukt dat niet gaat er tijd af van de huidige tijd timer.

### - Score.

* Dit is de score van het huidige level. Dit blijft het hele level nul. Als het spel eindigt wordt de score uitgerekend.
* Wanneer alle combinaties zijn gevonden wordt de score uitgerekend met de volgende formule: 1000 + huidige tijd in seconden + (aantal goede gevonden combinaties \* aantal punten per gevonden combinaties (staat gedefinieerd bij spelregels per leeftijd categorie)).

### - Aantal Gevonden Combinaties Teller

* De teller die het aantal gevonden combinaties bij houd. Wordt aan het begin van het level op nul gezet. Aan het einde van het level wordt deze teller gebruikt bij de score berekening.

### - Foute Combinaties Teller

* De teller die alle foute combinaties bij houd. deze teller doet niet meer dan de speler een inzicht te geven hoeveel fouten de speler heeft gemaakt.

# Gameplay

## Gameplay

Wanneer de speler het level start worden er een x aantal kaarten (hangt van het level af) op het speelbord gelegd. Alle kaarten liggen op de kop. Hierna moet de speler een kaart omdraaien binnen de tijd van de beurt timer. De speler moet hierna nog een kaart omdraaien. De speler mag niet dezelfde kaart omdraaien als de kaart nog omgedraaid is. Wanneer de twee kaarten een combinatie vormen gaat de aantal goed teller met een omhoog. als het geen goede combinatie was gaat er een aantal seconden van de huidige tijd timer af, het aantal foute combinaties teller gaat met een omhoog en de kaarten draaien kort erna weer om. Zijn alle mogelijke combinaties gevonden is het level voltooid en wordt de score berekend en weergeven aan de speler. Hier krijgt de speler de keuze om naar het volgende level te gaan (als het level gehaald is), het level opnieuw te doen of terug naar het hoofdmenu te gaan.

## -Assets Nodig

## - Textures

* Achterkant kaarten.
* Afbeeldingen voor voorkant kaarten.

## - Geluiden //extra

- Sound List

- kaarten

* Omdraaien.
* Neerleggen.

- speelbord

* Goede combinatie.
* Foute combinatie.
* Score optellen.
* level voltooid.
* Level gefaald.
* Achtergrond muziek

## - Animaties //extra

- Kaarten

* Neerleggen
* Omdraaien