Functioneel ontwerp

Michael Jackson vs The moonwalkers

Auteurs: Ties Baltissen & Osman Safa Kaya

Studentnr: 586102 & 584348

Datum: 19-4-2017

Versie: 1.0



# Versiebeheer

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Datum | Versie | Wijziging | Auteur |
| 18-4-2017 | 1.0 | Initiële opzet | Osman & Ties |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

# Inhoudsopgave

Inhoud

[Versiebeheer 2](#_Toc480375447)

[Inhoudsopgave 3](#_Toc480375448)

[Inleiding 4](#_Toc480375449)

[Opdrachtomschrijving 5](#_Toc480375450)

[Flowchart 6](#_Toc480375451)

[Schermontwerpen 7](#_Toc480375452)

# 1. Inleiding

In het kader van de studiefase Application Prototyping hebben wij bedacht om het spel ‘The Michael Jackson vs The Moonwalkers’ te maken, waarin de hoofdspeler Michael Jackson het moet opnemen tegen de zombie vijanden (ook wel The Moonwalkers genoemd). Meer hierover komt in de Opdrachtomschrijving op pagina x.

Het doel van dit document is om een overzicht te geven van de functies die het spel moet kunnen uitvoeren. De op te leveren game zal in zijn geheel worden opgeleverd waarna de algehele gebruikerstest zal plaatsvinden.

Alle functies binnen de game zijn in dit document beschreven, de game zal dus ook geen andere functionaliteit bevatten behalve dan dat er hier is beschreven.

Tijdens het ontwikkelen van deze spel gaan wij gebruik maken van de ‘game engine’ die door school aan ons in aangereikt.

In hoofdstuk 2 ‘Opdrachtomschrijving’ gaan we meer inhoudelijk in op de game.

In hoofdstuk 3 gaan we de globale flow van het spel toelichten.

Vervolgens zijn er in hoofdstuk 4 ontwerpen te vinden van ieder scherm dat wij gaan ontwikkelen. De elementen in het desbetreffende scherm zijn tevens voorzien van een korte omschrijving.

In hoofdstuk 5 is er een softwarebeschrijving te vinden

# 2. Opdrachtomschrijving

# 3. Flowchart

Hieronder is in de globale flow van de game weergegeven. O.b.v. de keuze van de gebruiker wordt de flow van het spel beïnvloedt.



# 4. Schermontwerpen