Bijlage 1.2 Game Design Document

Voor iteratie 1 en verder

Naam: Mark Meijer

Studentennummer: 0217294

Datum: 16 September 2020

Versie: 1

[Inleiding 3](#_Toc5193391)

[Invulling iteratie 1 3](#_Toc5193392)

[Epics en User Stories 3](#_Toc5193393)

[Game play 3](#_Toc5193394)

[Characters 3](#_Toc5193395)

[Art 3](#_Toc5193396)

[Sound en music 3](#_Toc5193397)

[User interaction 3](#_Toc5193398)

[Invulling Iteratie 2 4](#_Toc5193399)

[Epics en User Stories 4](#_Toc5193400)

[Game play 4](#_Toc5193401)

[Characters 4](#_Toc5193402)

[Art 4](#_Toc5193403)

[Sound en music 4](#_Toc5193404)

[User interaction 4](#_Toc5193405)

[Technische ontwerp 5](#_Toc5193406)

[Platform 5](#_Toc5193407)

[Systeemeisen 5](#_Toc5193408)

[Klassendiagram 5](#_Toc5193409)

## Inleiding

In dit Game Design Document worden per iteratie de functionele eisen, technische oplossingen en sfeer en beleving vastgelegd.

## Invulling iteratie 1

### Epics en User Stories

[Vul in onderstaande tabel het nummer en user story in. In de laatste kolom geef je de status aan.]

Naam epic: [Vul hier de epic in]

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nr. | User story | Status |
|  | Omschrijving user story |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

### Game play

[Beschrijf hier per epic de game play. Denk hierbij aan:

* welke acties de speler uitvoert in de game;
* hoe de acties worden uitgevoerd;
* het resultaat van de acties.]

### Art

[Beschrijf hier per epic de gekozen assets.]

### Sound en music

[Beschrijf hier per epic de gekozen assets.]

### User interaction

[Beschrijf per epic de user interface en game controls.]

## Invulling Iteratie 2

### Epics en User Stories

[Vul in onderstaande tabel het nummer en user story in. In de laatste kolom geef je de status aan.]

Naam epic: [Vul hier de epic in]

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nr. | User story | Status |
|  | Omschrijving user story |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

### Game play

[Beschrijf hier per epic de game play. Denk hierbij aan:

* welke acties de speler uitvoert in de game;
* hoe de acties worden uitgevoerd;
* het resultaat van de acties.]

### Characters

[Beschrijf welke characters van toepassing zijn.]

### Art

[Beschrijf hier per epic de gekozen assets.]

### Sound en music

[Beschrijf hier per epic de gekozen assets.]

### User interaction

[Beschrijf per epic de user interface en game controls.]

## Technische ontwerp

### Platform

[Beschrijf hier het gekozen platform.]

### Systeemeisen

[Beschrijf hier de systeemeisen.]

**Flowdiagram**

[Maak, een diagram van complexe constructies / … / …. / algoritmes die in de game gebruikt worden]

### Klassendiagram

[Geef hier de technische structuur weer.]