Bijlage 1.2 Game Design Document

Voor iteratie 1 en verder

Naam: Mark Meijer

Studentennummer: 0217294

Datum: 16 September 2020

Versie: 1

[Inleiding 3](#_Toc51538597)

[Invulling iteratie 1 3](#_Toc51538598)

[Epics en User Stories 3](#_Toc51538599)

[Game play 3](#_Toc51538600)

[Art 3](#_Toc51538601)

[Sound en music 3](#_Toc51538602)

[User interaction 3](#_Toc51538603)

[Technische ontwerp 4](#_Toc51538604)

[Platform 4](#_Toc51538605)

[Systeemeisen 4](#_Toc51538606)

[Klassendiagram 5](#_Toc51538607)

## Inleiding

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

## Invulling iteratie 1

Ik heb iteratie 2 verwijdert, gezien het proef PvB maar één iteratie bevat.

### Epics en User Stories

Naam epic: Minesweeper

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nr. | User story | Status |
| 1 | Als speler wil ik feedback krijgen hoeveel mijnen om een tegel liggen | N/A |
| 2 | Als speler wil ik tegels kunnen markeren als er vrijwel zeker een mijn ligt. | N/A |

### Game play

#### Als speler wil ik feedback krijgen hoeveel mijnen om een tegel liggen.

Als de speler op een onaangeklikte tegel klikt, verandert deze naar een triggered state of een vulkaan.

Is deze state geen vulkaan, kijken we of er wel (hidden) vulkanen om deze tegel liggen.

Is dat het geval, dan tonen wij dit aantal op deze tegel.

#### Als speler wil ik tegels kunnen markeren als er vrijwel zeker een mijn ligt.

Om een ronde goed bij te houden, is het de bedoeling dat je tegels kunt markeren. Dit houdt in dat je een vlaggetje plaatst op plekken waar mogelijk of zeker een bom/vulkaan verstopt zit. Zo klik je niet per ongeluk op deze tegel om gameover te gaan.

### Art

### Sound en music

### User interaction

## Technische ontwerp

### Platform

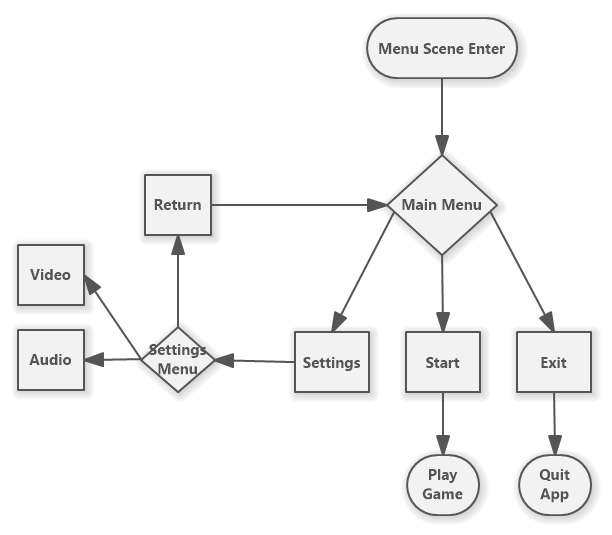
Windows 10 64-Bit

### Systeemeisen

|  |  |
| --- | --- |
| Operating System | Windows 7 SP1+, Windows 8, Windows 10 (all 64-bit only) |
| CPU | X86, x64 achitecture with SSE2 instruction set support |
| Graphics API | DX10, DX11, DX12 capable |

**Flowdiagram**

Flowchart Main Menu



### Klassendiagram

