Bijlage 1.1 Programma van eisen

Naam: Mark Meijer

Leerlingnummer: 0217294

Datum: 16/9/2020

Versie: 1

## Inhoudsopgave

[Inhoudsopgave 2](#_Toc5193954)

[Inleiding 3](#_Toc5193955)

[Bedrijf [Naam] 3](#_Toc5193956)

[Doelstelling 3](#_Toc5193957)

[Doelgroep 3](#_Toc5193958)

[Eisen 3](#_Toc5193959)

### Inleiding

Voor mijn proef PvB heb ik besloten een mijnenveger te maken, met als opdrachtgever Noorderpoort.

*Wat moet er gemaakt worden?*

Het allerbelangrijkste van Mijnenopruimer is om een tile of grid systeem te hebben waar de bommen en dergelijke op kunnen.

Elke tegel krijgt een van deze types:

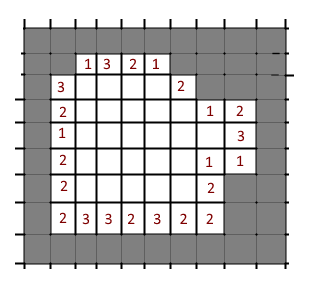
* Explosief
* Onaangetaste tegel\*
* Aangetaste tegel\*
* Nummer value
* Vlaggetje
* Vraagteken

\* Houdt in of de speler op de tile heeft geklikt of niet.

\*\* Geeft het nummer aan van alle aangrenzende bommen

Verder in het grid systeem moet er een functie komen om alle tegels in een gebied te unlocken totaan de nummerieke tegels.

Een ruig voorbeeld hiervan:



Hier is nu dus een grens van het gebied zichtbaar die je “unlocked” als je daarbinnen had geklikt.

Voor elke tegel komt een prefab beschikbaar in lijn van het thema “Vulkaan”.

De bommen worden dan vulkanen, overige zijn decoratieve prefabs, waarboven een nummer getoond kan worden.

*Startmenu*

Het startmenu bestaat uit een simpele layout, en is

### Bedrijf [Noorderpoort]

* ????? Hoe leg ik dit uit, Armando? Noorderpoort????

### Doelstelling

De reden dat ik deze proef PvB uitvoer, is om goed inzicht te krijgen van hoe het komend examen er nou uitziet en hoe het werkt. Op deze manier leer ik goed in hoeveel detail ik moet werken en welke informatie waar terecht moet komen.

Het type van het spel (mijnenveger) heb ik gekozen omdat dit een redelijk simpele game is om te maken, maar nog complex genoeg om er bij moeten nadenken. Ook is dit een oud, klassiek spel dat ik vroeger altijd speelde op Windows XP systemen.

### Doelgroep

Er zijn twee doelgroepen voor dit product: Jongeren (13-19 jaar) en volwassenen (20-40 jaar).

Jongeren spelen tegenwoordig alleen maar games op de PC, en vanuit de speler gezien, is dit product een beautification en twist van de originele, waardoor deze groep de game sneller oppikt.

De reden voor volwassenen is simpel: nostalgie. Mensen in deze tijdsperiode zijn opgegroeid met de nu verouderde systemen waar minesweeper altijd op stond en gespeeld werden.

### Eisen

Als allereerste is het de bedoeling dat je een gridsysteem hebt met input. Elke tegel moet weten wat voor type het is (lijst in Inleiding). Klik je op een vulkaan, is het game over en toont het spel alle vulkanen en kun je restarten of naar menu gaan.

Verder moet je gebieden moeten uncoveren waar geen vulkaan in de buurt van is. Dit is van belang om het spel nog speelbaar en niet te moeilijk te maken.

Dan kun je nog een vlaggetje of een vraagteken op de tegels plaatsen.

Het vlaggetje houdt in dat je 100% zeker weet dat er een vulkaan aanwezig is.

De vraagteken gebruik je om aan te geven dat er mogelijk een vulkaan aanwezig is.

De environment van het spel is ook zeer belangrijk, vanwege het thema “Vulkaan”.

Met de asset collectie doe toegepast wordt, kan ik de hele scene in dit thema omzetten, inclusief de tegels.

Naam opdrachtgever: Armando Gerard

Datum: 16 September 2020

Handtekening voor akkoord: