**Ontwikkel\_Document**

**Beschrijving systeem eisen.**

* Het speelveld is een vierkant vlak
* Als de speler het eindveld bereikt krijgt hij een melding
* Het speelveld bevat obstakels zoals muren en barricades
* Barricades kunnen opengemaakt worden met sleutels
* Sleutels werken alleen op barricades met de zelfde pincode als de sleutel
* Als de speler een sleutel probeert te gebruiken op een barricade met een andere pincode, krijgt de speler een melding
* De speler kan/moet sleutels ompakken
* De speler kan de sleutel die hij/zij bij zich heeft niet op de grond leggen(droppen)
* De speler kan maar 1 sleutel bij zich hebben
* Sleutels kunnen maar 1 keer opgepakt worden. na een sleutel is opgepakt ligt deze niet meer op het veld
* Een sleutel kan meerdere keren gebruikt worden
* Als de speler op een sleutel gaat staan terwijl hij al een sleutel heeft pakt hij de nieuwe sleutel op en verdwijnt de sleutel die hij had
* De speler kan met behulp van de pijltjestoetsen op het toetsenbord zich verplaatsen
* Het moet mogelijk zijn om halverwege een spel, het hetzelfde speelveld opnieuw te starten
* Het spel moet uitgebreid kunnen worden

**Analysis klassediagram**

**Design Klassendiagram**

**Code coverage**

**Decision coverage**