**Voetbalmanager (OOP-project): backlog**

**Samenvatting:**

Een spel dat de speler toelaat om 1 voetbalteam uit de eredivisie te leiden. Hierbij moet de speler toezien op het budget, het aankopen en verkopen van spelers, het inzetten van de juiste spelers per wedstrijd en… proberen het kampioenschap te winnen.

**Vereisten:**

*Basisfunctionaliteit:*

1. Het spel slaat al zijn gegevens op in een XML bestand.
2. Er kunnen meerdere spellen worden gestart.
3. De speler bestuurt één team, de andere zijn computergestuurd.
4. Voetballers kunnen worden uitgewisseld tussen teams en hebben bepaalde eigenschappen.
5. De speelrondes verlopen geheel computergestuurd.
6. Er wordt gebruik gemaakt van een GUI.

*Projectgroep:*

1. Maken van een product backlog en de sprint backlogs.
2. Maken van een (wekelijkse) planning.
3. Maken van een UML diagram voor de interne structuur.
4. Kwalitatief testen van alle bestanden in het spel.
5. Een eindverslag maken.
6. Tussentijdse demo’s opleveren.
7. Een eindpresentatie houden.

**Sprints:**

*Basisfunctionaliteit:*

1a. Het opzoeken van de benodigde informatie voor de inhoud van het spel.

1b. De structuur van een XML bestand opzetten.

1c. De samenhang tussen verschillende XML bestanden bedenken en in acht nemen.

1d. Bedenken welke parser we voor het inlezen van een XML bestand gebruiken.

1e. Zorgen dat we het XML bestand kunnen inlezen.

1f. Zorgen dat we naar het XML bestand kunnen wegschrijven.

1g. UML model ontwerpen

2a. Er is één map met de XML bestanden die de basis (data) van het spel bevatten.

2b. Voor een nieuw spel wordt een kopie gemaakt (save) van de basis waarin wijzigingen mogen plaatsvinden.

2c. Automatisch opslaan van deze save na iedere speeldag.

3a. De manager mag zijn naam zelf verzinnen.

3b. De speler (manager) kan aanvankelijk één team selecteren om mee te spelen.

3c. Dagelijks kan de manager tussen wedstrijden door aanpassingen doen aan zijn team.

3d. De manager kan zijn budget inzien.

3e. De manager kan de uitslagen na iedere speeldag zien (stand van kampioenschap).

4a. De manager kan de opstelling van zijn team wijzigen.

4b. Een speler heeft een naam, rugnummer, koopprijs, beschikbaarheid (blessure, kaart) en bepaalde eigenschappen.

4c. Een speler heeft drie eigenschappen die bepalend zijn voor het verloop van een wedstrijd: offensieve kracht (aanvallers), defensieve kracht (verdedigers, doelman) en uithoudingsvermogen (middenvelders).

4d. De manager kan een speler verkopen. Hoe beter zijn statistieken, hoe groter de kans dat deze wordt verkocht.

4e. De manager kan een bod doen op een speler van een ander team. Hoe beter zijn statistieken, hoe kleiner de kans dat deze speler kan worden gekocht.

4f. De prijs bij bieden heeft invloed op de (ver)koopkans.

5a. Er zijn 18 teams, waarvan 17 computergestuurd.

5b. 18 teams spelen in 34 speelrondes.

5c. Een team speelt twee keer tegen alle 17 andere teams.

5d. Na elke wedstrijd heeft een team gewonnen, gelijkgespeeld of verloren.

5e. 3 punten voor winst, 1 punt voor gelijk, 0 punten voor verlies.

5e. Ieder team heeft een score na iedere wedstrijd die de rang bepaald in de ranglijst.

5f. De score wordt alleen achtereenvolgens bepaald door wedstrijdpunten, verliespunten, doelsaldo en gemaakte doelpunten.

5g. Het verloop van een wedstrijd wordt intern bepaald door vergelijking van de krachten van de spelers, waarbij spelerpositie ook uitmaakt.

5h. Maak gebruik van een ‘random number generator’ om de kansen in een wedstrijd te bepalen aan de hand van de krachten.

6a. Onderzoek en ontwerp een design voor de GUI.

6b. Opstartscherm met logo.

6c. De speler heeft de mogelijkheid een nieuw spel of een save te kiezen.

6d. Bouwen van de verscheidene menu’s.

7a. Kladversie eindverslag inleveren

7b. Definitieve eindverslag inleveren

7c. Presentatie voorbereiden