Acceptatiecriteria voor software

# Document Development

Als er wat veranderd staat dat hieronder beschreven.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Version | Description | Author |
| 0.1 | Aanmaak document | Hooft C. |
| 0.2 | Vereiste functies en extra functies toegevoegd | Hooft C. |
| 1.0 | Tested Document | Veenstra. B |

# Wat staat er in dit document?

Dit document bevat de officiële vereisten en de acceptatiecriteria die wij als groepje hebben gehanteerd.

# Vereiste functies

|  |  |
| --- | --- |
| Vereisten | Acceptatiecriteria |
| Het speelveld bestaat uit 16 memory kaarten, deze zijn als 4 bij 4 kaarten zichtbaar. | Een speelveld van 4x4 voor de kaarten waarop 16 kaarten geplaatst kan worden. |
| De achterkant van de kaarten mag zelf gekozen worden. | In overleg met onze product owner is er besloten voor een star wars thema te gaan. |
| De voorkant van de kaarten mag zelf gekozen worden. | In overleg met onze product owner is er besloten voor een star wars thema te gaan. |
| Het scherm moet dynamisch (form onload) opgebouwd worden (niet 16 kaarten vooraf op het windows form plaatsen), maar eerst een hoofdmenu o.i.d. | Het speelveld wordt dynamisch gevuld met kaarten met behulp van de random functie. Je start de game op het hoofdmenu. |
| Memory moet met 2 spelers gespeeld kunnen worden, beide spelers zijn ‘mens’ en spelen op hetzelfde bord/scherm (geen meerdere geopende instanties van het memory spel. | Optie tot lokale multiplayer. Hierbij moeten beide partijen menselijk zijn en spelen op hetzelfde speelveld. |
| Bij het starten van het spel ziet de speler alle kaarten ‘op de kop’ in een 4 bij 4 matrix. | Wanneer de speler een spel start (maakt niet uit of het singleplayer of multiplayer is) begint het spel met alle kaarten op de kop. |
| De spelers kunnen hun namen ingeven in het scherm. | De speler(s) kan zijn naam in het hoofdmenu invoeren. |
| Er moet een knop zijn om het spel te resetten (herstarten). | Een knop die in game bereikbaar is waarmee je het spel kan herstarten. |
| Wanneer het spel is afgelopen, moeten de scores en namen van beide spelers worden opgeslagen en of de speler heeft verloren of gewonnen. | Bij afloop van het spel moeten de scores worden opgeslagen. Wat er precies in de highscores moet worden opgeslagen:   * Namen van spelers * Welke speler heeft gewonnen/verloren * De behaalde score |
| Vanuit het hoofdmenu moet er genavigeerd kunnen worden naar een pagina waar de highscores op te zien zijn. | Het hoofdmenu moet overzichtelijk en duidelijk zijn. Hierin moet naar de highscores genavigeerd kunnen worden. |
| De huidige status van het spel moet worden vastgelegd in het tekstbestand ‘memory.sav’ (het spel wordt als het ware bevroren). De volgende aspecten van het spel moeten worden vastgelegd: status van de 16 kaarten, namen van de spelers, scores van de spelers, welke speler aan de beurt is. | De speler moet het spel op kunnen slaan hierin moeten de volgende dingen worden opgeslagen:   * Status van alle kaarten * Namen van de speler(s) * Score ban de speler(s) * Welke speler aan de beurt is |
| Terug laden van de opgeslagen bevroren status van het spel. Bij het terug laden van de bevroren status worden de kaarten teruggezet, de namen ingevuld, de scores ingevuld en welke speler aan de beurt was. | Het opgeslagen bestand moet geladen kunnen worden hierbij moet de volledige save opgehaald worden. Hiernij moet worden opgehaald;   * Status van alle kaarten * Namen van de speler(s) * Score ban de speler(s) * Welke speler aan de beurt is |

# Extra functies

|  |  |
| --- | --- |
| Vereisten | Acceptatiecriteria |
| Het toevoegen van sockets voor multiplayer tussen twee computers/laptops. | Het toevoegen van sockets voor multiplayer tussen twee computers/laptops. |
| Het versleutelen van het memory.sav bestand. | De save moet opgeslagen worden op een manier waarbij de gemiddelde computergebruiker niet weet hoe hij het opgeslagen bestand aan kan passen. |