Advies rapport Groep 14

Memory card game Author: Groep 14 18-10-2017

# Document Development

Als er wat veranderd staat dat hieronder beschreven.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Version | Description | Author |
| 0.1 | Initial start and creation of document | Attema K. |
| 0.2 | Changed document layout | Hooft C. |
| 0.3 | Improved Document | Veenstra B. |
| 1.0 | Improved spelling and grammar | Hooft C. |

Inhoud

[Document Development 1](#_Toc497208751)

[Wat staat er in dit document? 2](#_Toc497208752)

[Hoofdmenu 4](#_Toc497208753)

[Hoofdmenu MSDN 4](#_Toc497208754)

[Hoofdmenu ons spel 4](#_Toc497208755)

[Ons spel heeft veel functies vanuit het hoofdmenu 4](#_Toc497208756)

[- Gebruikersnamen invullen 4](#_Toc497208757)

[- Kiezen voor een nieuwe game of verder gaan met de vorige game 4](#_Toc497208758)

[- Het bekijken van de behaalde highscores van de spelers 4](#_Toc497208759)

[- Opties 4](#_Toc497208760)

[- Een exit knop 4](#_Toc497208761)

[Waarom hebben wij gekozen om het hoofdmenu zo te doen? 4](#_Toc497208762)

[Het geven van opties vanuit het hoofdmenu geef je de speler meer functies dan alleen het spelen van de game. Dit maakt de game professioneler en uitgebreider. We hebben gekozen voor een hoofdmenu om het begin van de game overzichtelijk te maken en de speler keus heeft wat hij wil doen voordat hij begint met het spel. 4](#_Toc497208763)

[Het advies 4](#_Toc497208764)

[Wij adviseren dat elke game een overzichtelijk, werkend en duidelijk hoofdmenu heeft. 4](#_Toc497208765)

[Singleplayer of multiplayer 5](#_Toc497208766)

[Singleplayer of multiplayer MSDN 5](#_Toc497208767)

[Singleplayer of multiplayer ons spel 5](#_Toc497208768)

[De speler(s) hebben de keus om singleplayer of multiplayer te spelen. 5](#_Toc497208769)

[- Bij het invullen van 1 of geen gebruikersnaam word de “New Game” singleplayer 5](#_Toc497208770)

[- Bij het invullen van 2 gebruikersnamen word de “New Game” multiplayer 5](#_Toc497208771)

[Waarom hebben wij gekozen voor zowel singleplayer als multiplayer 5](#_Toc497208772)

[Het advies 5](#_Toc497208773)

[Bij het kiezen van de “Load Game” wordt het opgeslagen spel opgestart. 5](#_Toc497208774)

[Highscores 6](#_Toc497208775)

[Bij het kopje “Highscores” kan je de scores zien van de beste spelers. 6](#_Toc497208776)

[- De top 5 word getoond in de highscores 6](#_Toc497208777)

[- Zodra de game is voltooid kan de speler direct de highscores inzien 6](#_Toc497208778)

[- De speler kan deze highscores ook tijdens of voor een spel bekijken 6](#_Toc497208779)

[Highscores maakt de game interessanter om te spelen. Wanneer speler1 een hogere score haalt dan speler2 krijgt speler2 sneller de neiging om het spel meer te spelen en hier beter in te worden om een hogere score te halen dan speler1. 6](#_Toc497208780)

[Overzicht 7](#_Toc497208781)

[Hier zie je de lay-out van onze memorie game. 7](#_Toc497208782)

[Wat is er niet goed aan de MSDN-memorie game 8](#_Toc497208783)

[De MSDN-memorie game heeft weinig functies 8](#_Toc497208784)

[- Geen keuze tot multiplayer 8](#_Toc497208785)

[- Geen reset knop aanwezig 8](#_Toc497208786)

[- Geen geluiden 8](#_Toc497208787)

[- Het spel heeft geen highscores 8](#_Toc497208788)

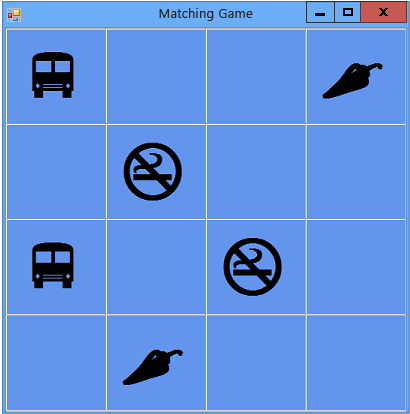
[- Geen keuze om het spel opnieuw te spelen, dus moet je het hele spel opnieuw opstarten 8](#_Toc497208789)

[- Geen hoofdmenu 8](#_Toc497208790)

[Er missen dingen in dit spel. Hierdoor ben je snel uitgespeeld in de game door weinig variatie en het gebrek aan functionaliteit. 8](#_Toc497208791)

[Wat is er minder goed aan ons memorie spel 9](#_Toc497208792)

# Wat staat er in dit document?

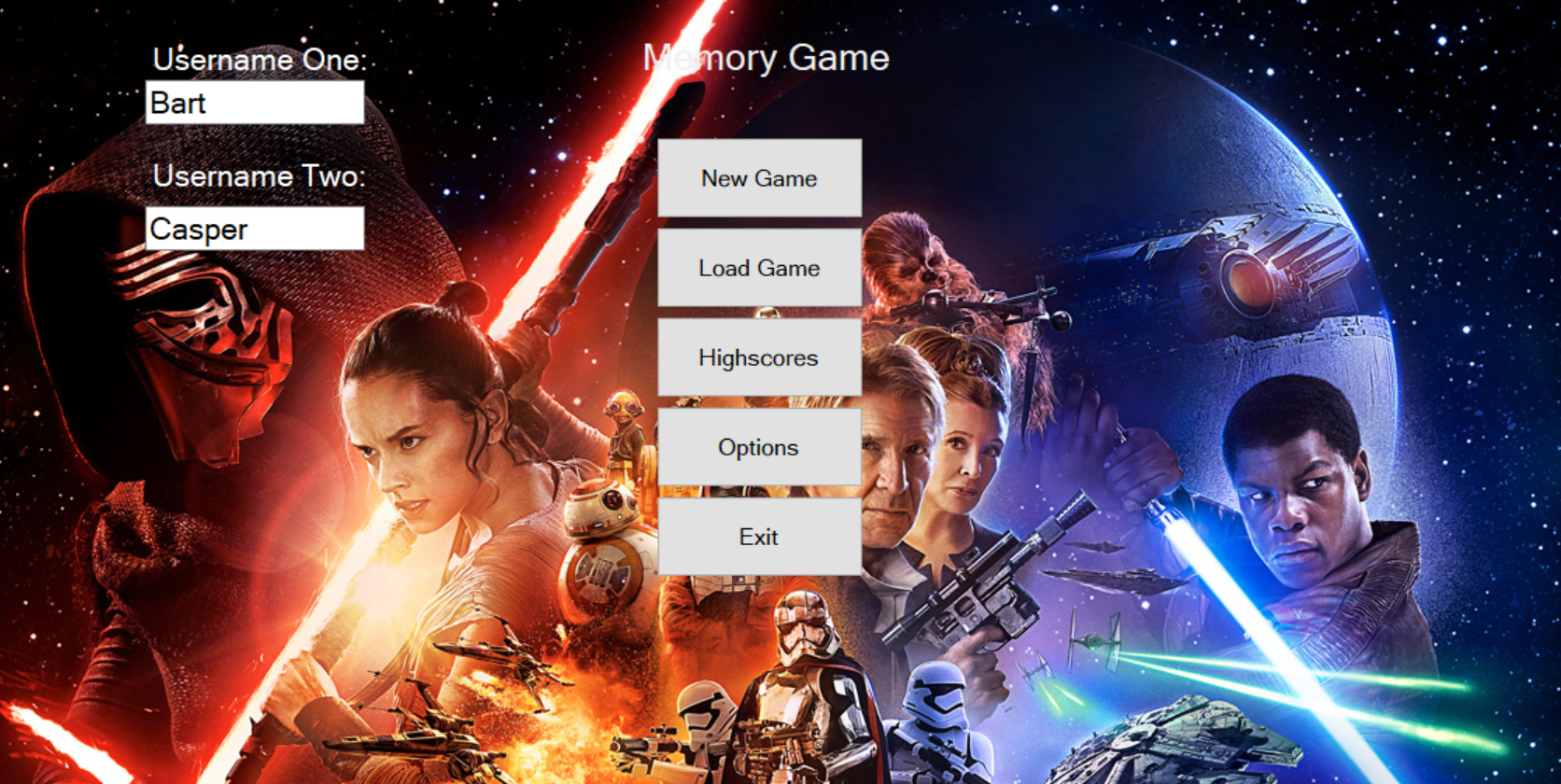
Dit document is een analyse van de verschillen tussen onze memoriegame en de memoriegame van MSDN. Er worden 4 punten behandeld: wat is er goed aan het MSDN-memorie spel, wat is er goed aan ons memorie spel, wat is er minder goed aan het MSDN spel en wat is er minder goed aan ons spel.  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
Wat is er goed aan de MSDN-memorie game  
De MSDN-memorie game is een simpel memorie spel.

* Het spel is makkelijk te spelen
* Geschikt voor elke leeftijd
* Het werkt snel
* De game is duidelijk opgebouwd
* Het is duidelijk wanneer het spel is afgerond.

# Hoofdmenu

## Hoofdmenu MSDN

De MSDN versie heeft geen hoofdmenu. Hierdoor begin je meteen met de game en mis je handige opties.



## Hoofdmenu ons spel

Ons spel heeft veel functies vanuit het hoofdmenu

* Gebruikersnamen invullen
* Kiezen voor een nieuwe game of verder gaan met de vorige game
* Het bekijken van de behaalde highscores van de spelers
* Opties
* Een exit knop

## Waarom hebben wij gekozen om het hoofdmenu zo te doen?

Het geven van opties vanuit het hoofdmenu geef je de speler meer functies dan alleen het spelen van de game. Dit maakt de game professioneler en uitgebreider. We hebben gekozen voor een hoofdmenu om het begin van de game overzichtelijk te maken en de speler keus heeft wat hij wil doen voordat hij begint met het spel.

## Het advies

Wij adviseren dat elke game een overzichtelijk, werkend en duidelijk hoofdmenu heeft.

# Singleplayer of multiplayer

## Singleplayer of multiplayer MSDN

De MSDN versie heeft alleen singleplayer in de game. Ze hebben geen optie tot multiplayer. Het maakt het spel wel makkelijk te spelen door de game meteen te starten zodat de speler meteen singleplayer games kan spelen.

## Singleplayer of multiplayer ons spel

De speler(s) hebben de keus om singleplayer of multiplayer te spelen.

* Bij het invullen van 1 of geen gebruikersnaam word de “New Game” singleplayer
* Bij het invullen van 2 gebruikersnamen word de “New Game” multiplayer

## Waarom hebben wij gekozen voor zowel singleplayer als multiplayer

We hebben hiervoor gekozen zodat de speler als hij vergeet de naam in te voeren of 1 naam in voert zodat hij makkelijk tegen zichzelf kan spelen. Wanneer de speler 2 namen kiest om in te voeren, start automatisch een multiplayer game. Dit hebben we zo gemaakt om de keuze makkelijk te maken. Ze hoeven zo bijvoorbeeld niet eerst naar opties op multiplayer of singleplayer te kiezen. Ze kunnen zo op een makkelijke manier kiezen tussen het spel alleen te spelen of met 2 personen.

## Het advies

Wij adviseren voor soortgelijke games dat de speler zodra hij het spel opstart meteen op start kan drukken zonder

Bij het kiezen van de “Load Game” wordt het opgeslagen spel opgestart.

# Highscores

Bij het kopje “Highscores” kan je de scores zien van de beste spelers.

* De top 5 word getoond in de highscores

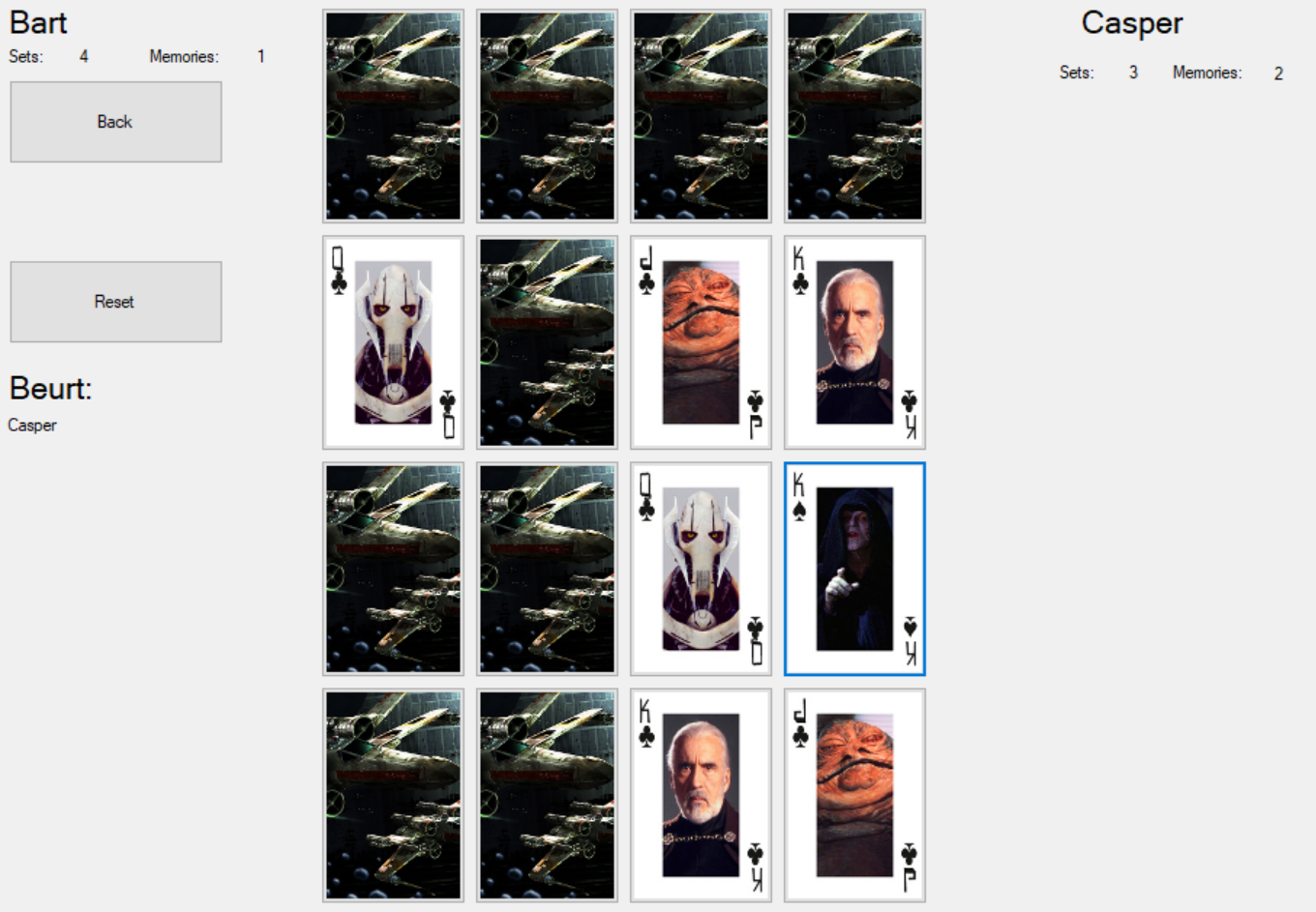
Zodra de game is voltooid kan de speler direct de highscores inzien

De speler kan deze highscores ook tijdens of voor een spel bekijken

Highscores maakt de game interessanter om te spelen. Wanneer speler1 een hogere score haalt dan speler2 krijgt speler2 sneller de neiging om het spel meer te spelen en hier beter in te worden om een hogere score te halen dan speler1.

## Overzicht

Hier zie je de lay-out van onze memorie game.



Het is overzichtelijk en alles word duidelijk aangegeven

* Namen worden duidelijk weergeven
* Elke speler heeft zijn eigen score weergave en zetten

Door de scores van beide spelers gescheiden te houden en duidelijk mee te geven aan de speler zorgt dit ervoor dat het duidelijkheid en overzicht schept voor de spelers.

De overige knoppen, back en reset zijn niet doorgetrokken tot het speelveld zodat de spelers er niet makkelijk per ongeluk op kunnen klikken.

Deze knoppen zijn groot genoeg gehouden dat ze duidelijkheid en overzicht scheppen.

Wat is er niet goed aan de MSDN-memorie game

De MSDN-memorie game heeft weinig functies

* Geen keuze tot multiplayer
* Geen reset knop aanwezig
* Geen geluiden
* Het spel heeft geen highscores
* Geen keuze om het spel opnieuw te spelen, dus moet je het hele spel opnieuw opstarten
* Geen hoofdmenu

Er missen dingen in dit spel. Hierdoor ben je snel uitgespeeld in de game door weinig variatie en het gebrek aan functionaliteit.

# Wat is er minder goed aan ons memorie spel

Doordat alles wordt opgeslagen en onthouden reageert het spel niet altijd even snel als de MSDN-versie.

1kopje

Wat is er slecht aan msdn

Wat is goed aan onze versie

Waarom hebben we dat gedaan

Welke van de 2 is beter en waarom