Local Multiplayer Analysis

Memory card game Author: Groep 14 11-10-2017

# Document Development

If something gets changed in this document. Please add a row and fill in the information.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Version | Description | Author |
| 0.1 | Initial start and creation of document | Kevin T. |
| 0.2 | Improving the document and fixing grammar | Hooft C. |
| 0.3 | Added: What needs to be improved? | Hooft C. |
| 0.4 | Document changed to Dutch | Hooft C. |
| 0.5 | Improved document | Veenstra B. |
| 0.6 | Tested , improved and modified document | Hooft C. |

# Wat staat er in dit document?

Dit document is een analyse van lokaal multiplayer. Dit is een manier waarop twee spelers op dezelfde computers kunnen spelen.

In dit document wordt uitgelegd:

* Wat lokale multiplayer inhoud
* Wat er gedaan moet worden om dit te maken
* Hoe dit bereikt kan worden
* Hoe dit makkelijk gelinkt kan worden met score

# Wat is lokale multiplayer?

Bij lokale multiplayer zijn er twee spelers. Deze spelers spelen om de beurt.

Een beurt is over wanneer een speler niet twee dezelfde kaarten selecteert.

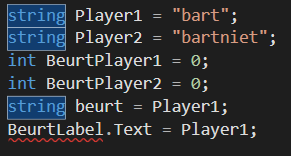
# Wat moet er gedaan worden om dit te maken?

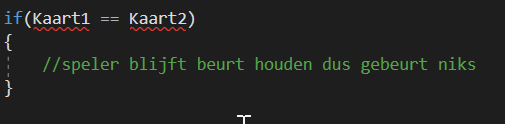
* Beurten bijhouden van spelers
* Beurt aan de andere speler geven wanneer er niet twee dezelfde soort kaarten geselecteerd worden
* Het aantal goed gekoppelde kaarten bijhouden
* Tijdens het spel kunnen checken welke speler aan de beurt is

# Hoe kan je dit bereiken?

## Beurten bijhouden

Je begint met alles een waarde te geven zoals hieronder.



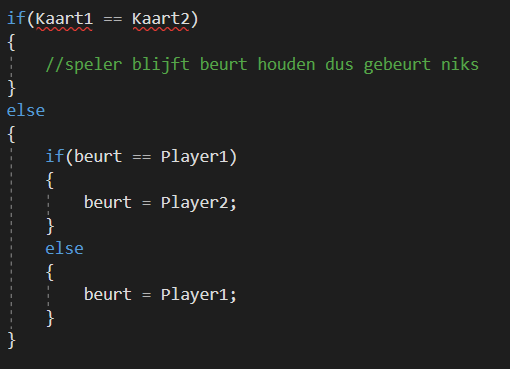
Als er 2 dezelfde kaarten zijn gebeurd er niks.  


Daarnaast geef tel je de beurten wanneer de kaarten niet hetzelfde zijn en krijg dus de speler die de beurt had een set erbij op.

## Beurt aan de andere speler geven wanneer er niet twee dezelfde soort kaarten geselecteerd worden

Als de kaarten niet hetzelfde zijn moet de andere speler de beurt krijgen.

Dat doe je in de Else:  


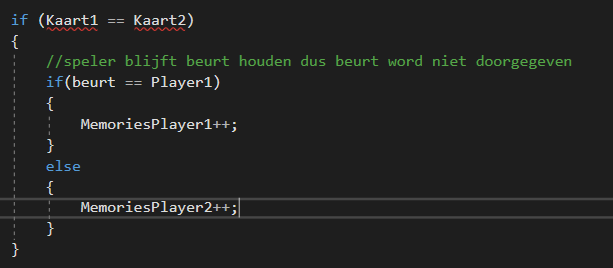
Als laatste verander je de label zodat de speler kan zien wie de beurt heeft.



## Het aantal goed gekoppelde kaarten bijhouden

Het aantal memories moeten worden geteld zodat het uiteindelijk in de highscores kan worden getoond.





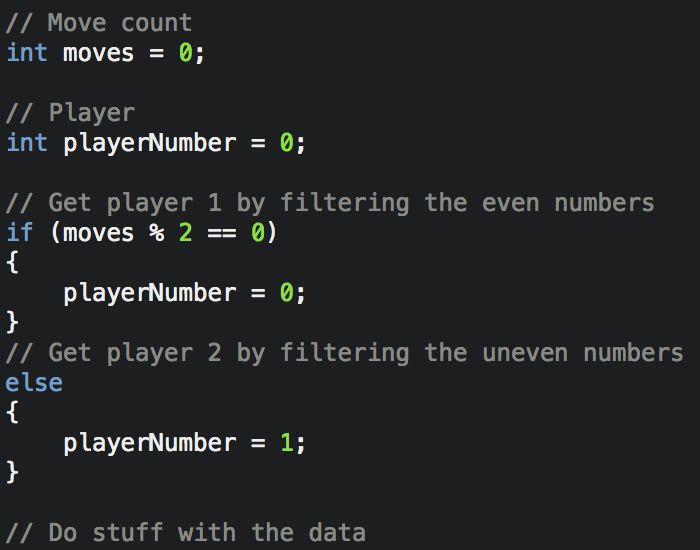
De scores worden opgeslagen in de highscores.

Omdat dit niet samengaat met de singleplayer highscores wordt hier een aparte highscores voor gemaakt. In deze highscores komen

* Het aantal Memories
* Het aantal zetten te staan van de winnende speler en de verliezer
* Naam van degene die de score heeft behaald
* Let op deze manier werkt alleen bij twee spelers!

## Tijdens het spel kunnen checken welke speler aan de beurt is

Als je wilt weten welke speler er aan de beurt is kan dit zo gecheckt worden:



# Use Case