Use cases en user stories Groep 14

Memory card game Author: Groep 14 1-11-2017

# Document Development

Als er wat veranderd staat dat hieronder beschreven.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Version | Description | Author |
| 0.1 | Initial start and creation of document | Veenstra B. |
| 0.2 | Added new format idea and section for user story’s | Hooft C. |
| 0.3 | Added the User stories | Veenstra B. |
| 0.4 | User stories changed | Hooft C. |
| 0.5 | Added user cases | Veenstra B. |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

# User stories

* **Hoofdmenu**

Als gebruiker wil ik een hoofdmenu, zodat ik makkelijk kan kiezen tussen de verschillende opties van het spel

* **Namen en score**

Als speler wil ik mijn naam kunnen invoeren, zodat ik over mijn highscore kan opscheppen bij mijn vrienden

* **Lokale Multiplayer**

Als gebruikers willen wij een spel voor meerdere spelers tegelijk, zodat we samen met onze vrienden memory kunnen spelen

* **Dynamische opbouw**

Als speler wil ik dat de kaarten elke keer in een andere volgorde liggen zodat het spel steeds anders is

* **4X4 speelveld**

Als speler wil ik een speelveld van 4 bij 4 zodat ik een overzichtelijk speelveld heb Dynamische opbouw

* **Achterkant kaart**

Als speler wil ik één achterkant zodat het spel overzichtelijk wordt en blijft

* **Het versleutelen van het memory.sav bestand**

Als speler wil ik niet dat iemand aan mijn savestate kan zitten, daarom wil ik een encryptie zodat niemand anders met mijn spel verder kan

* **Optie menu**

Als speler wil ik een optie menu zodat ik op een simpele manier in-game het geluid kan aanpassen en eventueel thema kan aanpassen

* **Highscores**

Als speler wil ik aan het einde van het spel mijn score kunnen zien zodat ik weet welke speler gewonnen heeft

* **Resetknop**

Als speler wil ik een resetknop, zodat ik opnieuw kan beginnen wanneer de situatie daarom vraagt.

* **Automatisch opslaan van een savestate van het spel**

Als speler wil ik mijn spel op kunnen slaan zodat ik later met mijn spel verder kan

* **Voorkant kaart**

Als speler wil ik duidelijk verschillende voorkanten en duidelijke paren zodat het spel overzichtelijk blijft en er geen verwarring ontstaat

* **Achtergrond**

Als gebruiker wil ik een thematisch veranderde achtergrond zodat er geen stijlbreuk is

* **Muziek en SFX terwijl spelen van het spel**

Als speler wil ik achtergrondmuziek en geluidjes passend bij het thema voor een beter game-ervaring

* **Programmeren Kaart**

Als gebruiker wil ik een kaart kunnen selecteren zodat ik het spel kan spelen

* **Adviesrapport**

Als gebruiker wil ik een adviesrapport zodat ik weet waarom ze voor bepaalde dingen hebben gekozen en wat zij anderen aanraden

* **Lokale Multiplayer**

Als gebruikers willen wij een spel voor meerdere spelers tegelijk, zodat we samen met onze vrienden memory kunnen spelen.

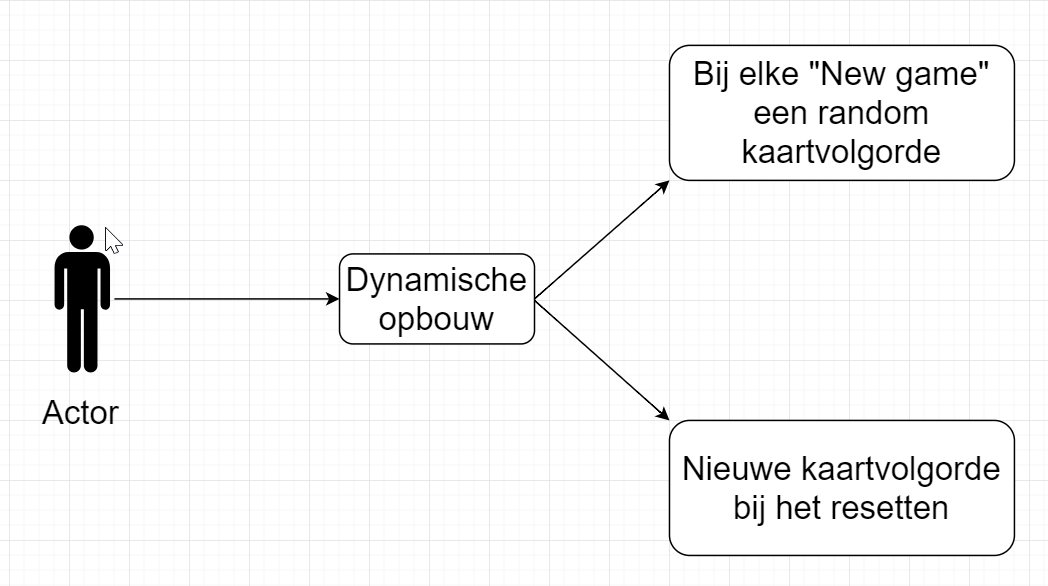
* **Multiplayer Highscores**

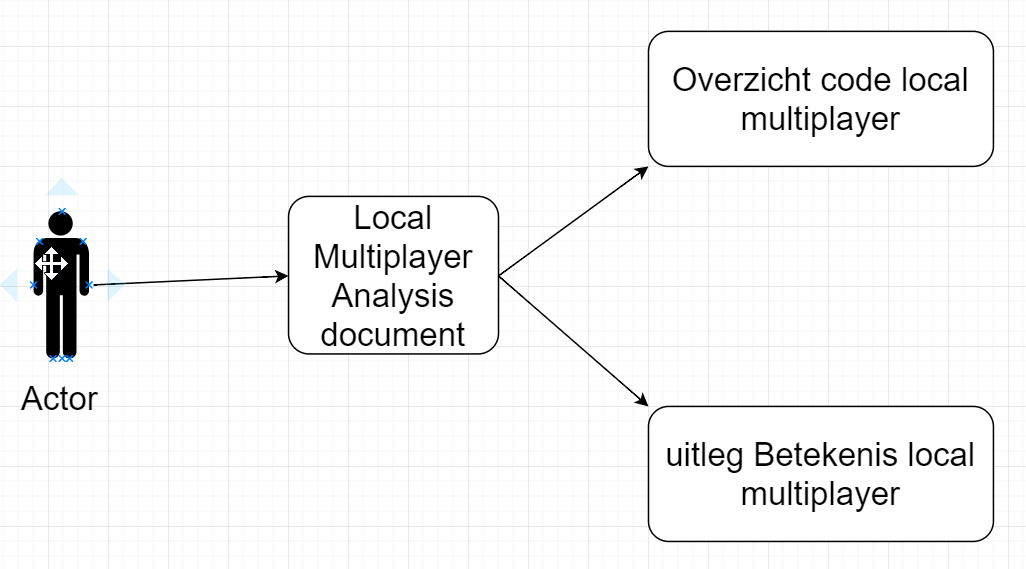
Als gebruiker wil ik Multiplayer Higscores zodat ik overzicht behoud in verband met de scores

# User cases

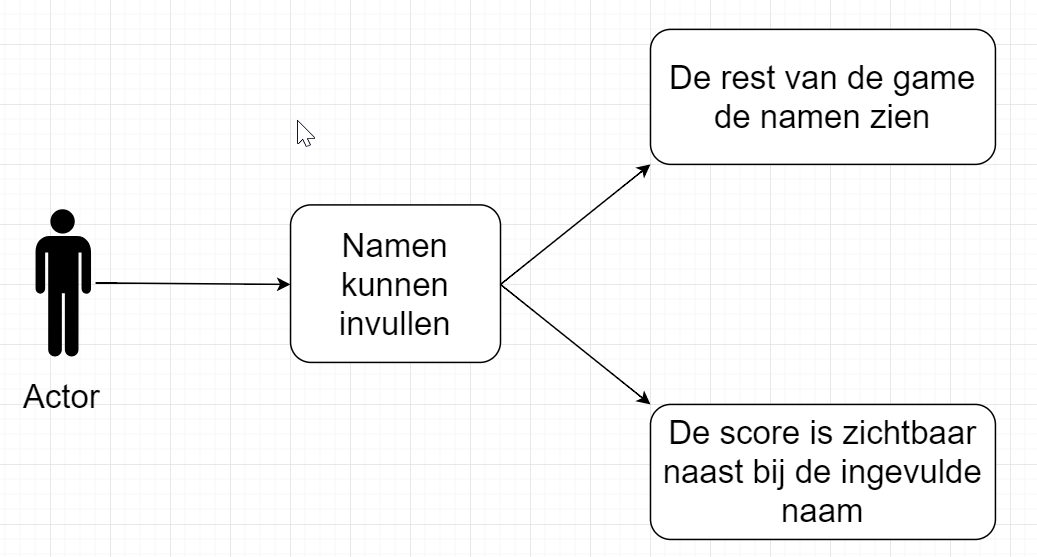
In de user cases word de project functionaliteit getoond in een diagram

Dynamische Opbouw

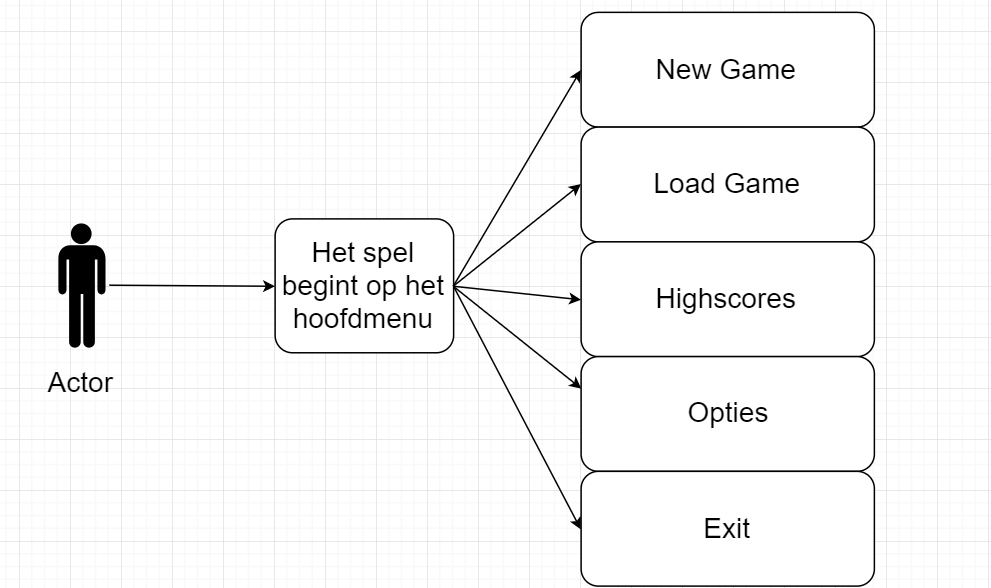


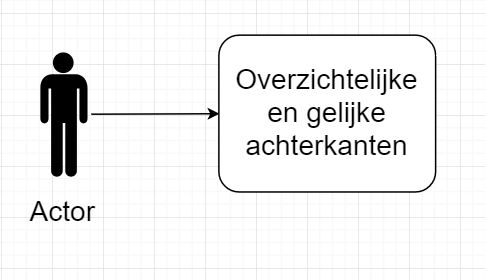
Local Multiplayer Analysis Document  


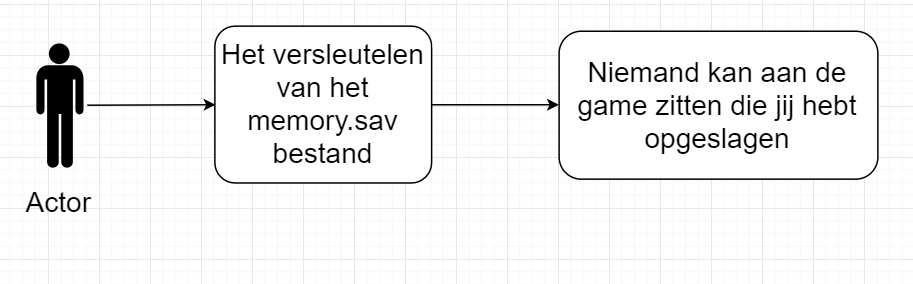
Namen en Score



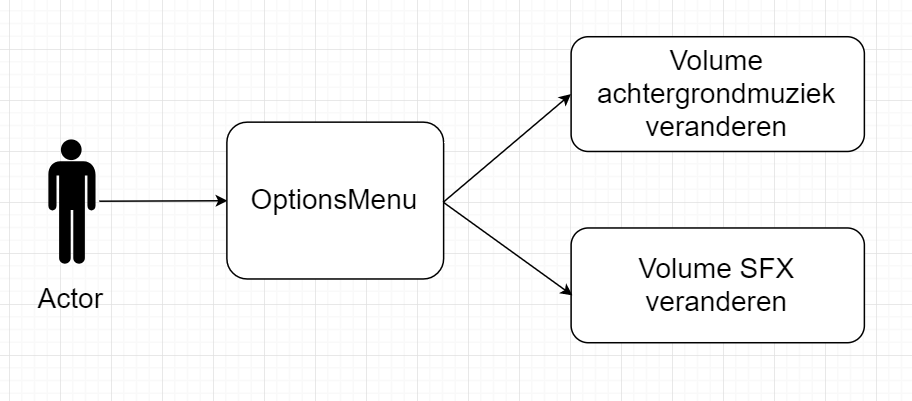
Hoofdmenu



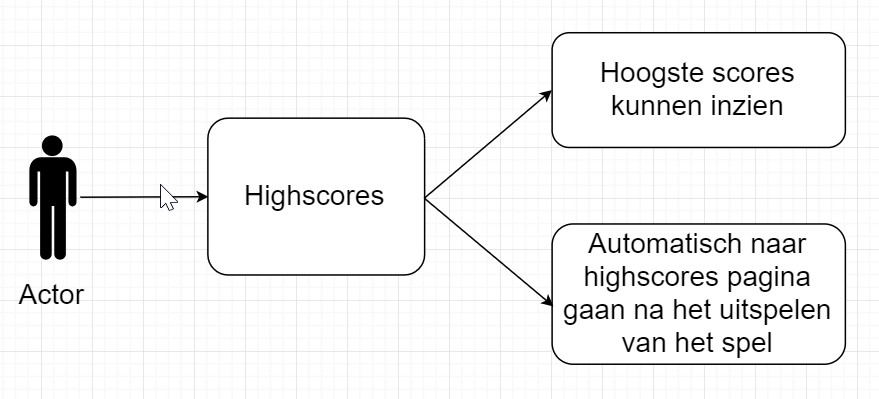
Achterkant kaart  
  
Versleutelen van memory.sav bestand



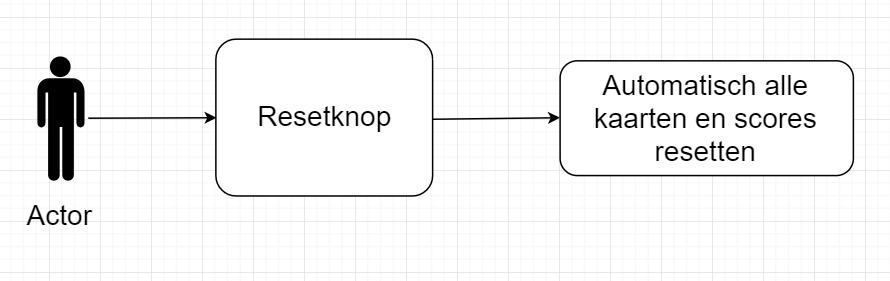
Opties menu



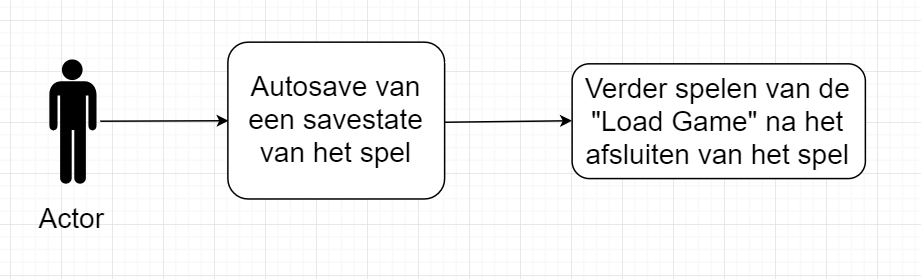
Highscores



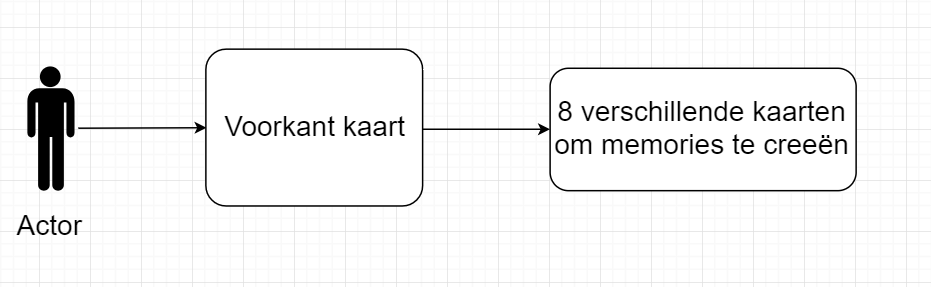
Reset Knop



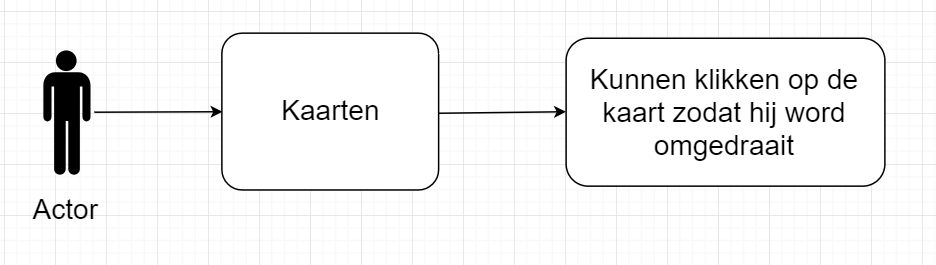
Autosave van een savestate van het spel



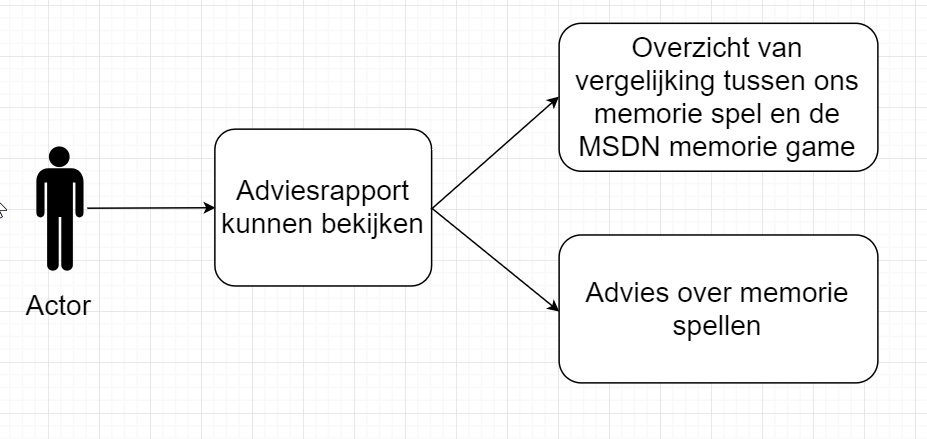
Voorkant kaart



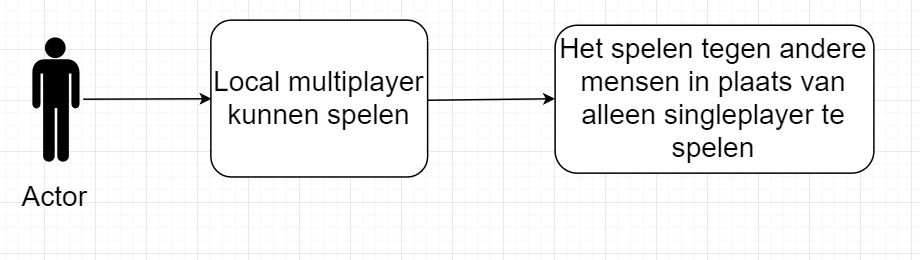
Programmeren kaart



Advies rapport



Local Multiplayer



Multiplayer highscores

