James Bal & Burak … & Jeffrey Lo-A-Foe

SleutelBarricade

Requirements

SleutelBarricade  
Requirements  
  
By  
  
James Bal & Burak … & Jeffrey Lo-A-Foe

In gedeeltelijke vervulling van de vereisten voor de mate van

Software Engineer  
HBO-ICT

Bij De Haagse Hogeschool

**Voorwoord**

Dit document is geschreven voor het Project Sleutel Barricade periode 3 Software Engineer op de Haagse Hogeschool. De Groep bestaande uit 3 leerlingen (Burak, James, Jeffrey). Aan dit project is een leraar als begeleider aangewezen. Onze begeleider is Okan Zor.

Inhoud

[1.0 Beschrijving van applicatie 5](#_Toc509224360)

[2.0 Requirements 6](#_Toc509224361)

[3.0 KlassenDiagrammen 7](#_Toc509224362)

[3.1 Analyse Diagram 7](#_Toc509224363)

[3.2 Design Diagram 7](#_Toc509224364)

[4.0 Testen 8](#_Toc509224365)

[5.0 Uitbreidingen 9](#_Toc509224366)

# Beschrijving van applicatie

De applicatie wordt gemaakt in de programmataal Java. De applicatie is een spel waarbij het speelveld uit een vierkante vak bestaat. De bedoeling van het spel is dat de speler moet lopen naar het eindveld. Het doolhof bestaat uit muren barricades. De speler moet hierbij sleutels verzamelen maar er kan maar 1 sleutel in de zak van de speler zitten. Bij het passen van de verkeerde sleutel krijgt de speler een melding. Bij het passen van de juiste sleutel opent de barricade zich en kan de speler er doorheen.

# Requirements

Bij het maken van het spel zijn een aantal eisen (Requirements) vast gesteld. Deze requirements zijn een must have tenzij aangegeven.  
Het spel moet aan de volgende eisen voldaan worden.

* Het speelveld bestaat uit een vierkant vlak.
* Het doolhof bestaat uit muren en barricades.
* De barricades kan je openen met een passende sleutel. (De juiste combinaties word met een pin bepaald)
* De speler kan een sleutel van de doolhof oppakken.
* De speler kan een sleutel meerdere keren gebruiken.
* De speler kan maar 1 sleutel in zijn ‘zak’ hebben.
* Bij het oprapen van een sleutel verdwijnt de sleutel uit de doolhof.
* Je kan de sleutel niet meer op het speelveld neerleggen of terugzetten.
* Bij het passen van een verkeerde sleutel krijgt de gebruiker een melding.
* Past de sleutel wel dan verdwijnt de barricade.
* De speler kunt zich verplaatsen door de pijltjestoetsen.
* Mogelijkheid om het spel halverwege opnieuw te starten.
* Het spel moet geschikt zijn om mogelijke updates te implementeren.
* Een melding als de speler klaar is met het spel.
* Moeilijk graad verschillen.
* Geen plagiaat.
* Programmeer taal Java.
* De UI word met Java swing geprogrammeerd.
* Er word voldoende commentaar in de code geplaatst.

# KlassenDiagrammen

In dit hoofdstuk worden de klassendiagrammen weergegeven met de uitleg van de keuzes die er gemaakt zijn.

## 3.1 Analyse Diagram

## 3.2 Design Diagram

# Testen

In het volgende hoofdstuk worden een aantal mock-up schermen getoond waarin de JUnitTesten zijn uitgevoerd. Er worden hierbij word er ook beschreven wat de geplande testen en bevindingen zijn en waarom de decision coverage bereikt is.

# Uitbreidingen

In de volgende hoofdstuk worden uitbreidingen opgeschreven. De uitbreidingen word in de volgende volgorde opgeschreven: De uitbreiding, Uitbreiding uitgelegd, Datum van uitbreiding.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Uitbreiding | Uitleg | Datum |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |