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 van Periode 3 van Software Engineer Haagse Hogeschool. De Groep bestaande uit 3 leerlingen. Ter begeleiding is onze leraar … .

Inhoud

# 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 sleutels verzamelen maar er kan maar 1 in de zak zitten van de speler. Bij het passen van de verkeerde sleutel komt er een melding.

# Requirements

Het spel moet aan de volgende eisen voldaan worden.

* Het speelveld uit een vierkant vlak
* Het doolhof bestaat uit muren en barricades.
* Barricade kan je openen met een passende sleutel.
* 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
* Commentaar in de code.

3.0