

# ONE BUTTON GAME

## MG1 DIP



### Inleiding

Jullie gaan individueel een ontwerp maken voor een eigen game en dit ontwerp omzetten naar een werkend product.

Jullie beginnen met de volgende producten:

- one page design
- userstories
- class diagram
- pseudocode

Met deze producten breng je de opzet en structuur van je code in kaart voor dat je gaat programmeren.

Jullie krijgen alle vrijheid om de game te bedenken die je zelf wil met 1 kleine voorwaarde: "De game moet met 1 knop volledig te bedienen zijn". Je mag dus ook de beweging van je muis niet als input gebruiken, ook niet voor je menu.

Je zal een volledige game moeten bouwen. Inclusief geluid, animaties en effecten, startscherm en eindscherm. Jullie zullen de game iteratief/agile moeten ontwikkelen.

Dit betekent dat je meerdere malen de volgende ontwikkelingsfasen doorloopt:

- Ontwerp (one page, userstories & classdiagram)
- Bouwen van prototype (pseudocode & code)

Bij het bouwen van je prototype werk je per userstory de code, placeholders en geluiden uit. Pas als een userstory klaar is ga je aan de volgende werken.

Userstories zijn als volgt opgebouwd:  
Als wil ik .....zodat..

### Betrokken docenten

1. Erik van Wees : [e.vanwees@ma-web.nl](mailto:e.vanwees@ma-web.nl)
2. Erwin Henraat : [e.henraat@ma-web.nl](mailto:e.henraat@ma-web.nl)
3. Daniel Pels : [d.pels@ma-web.nl](mailto:d.pels@ma-web.nl)

### Doel van de opdracht

- Leren hoe je gestructureerde code kunt ontwerpen
- Een code ontwerp uitwerken tot een werkende game
- Een compleet game ontwikkelproces van begin tot eind doorlopen
- Kennismaken met userstories

### Producten

Up to date ontwerpdocumenten

- One page design (pdf)
- Userstories (pdf)
- Classdiagram (classes, attributes, operations, packages, generalisation & dependancy) (pdf)
- Pseudocode (pdf)

Broncode op Github (minimaal dagelijks committen)

Werkende game online (ma-cloud)

### Tijd en deadline

Voor deze opdracht hebben jullie **4** weken de tijd. De deadline is op uiterlijk **vrijdag 11 maart**.

### Beoordelings criteria

- Alle genoemde producten zijn aanwezig
- De producten zijn correct en binnen de deadline ingeleverd
- Jullie hebben een werkende one button game ontwikkeld
- De game is compleet
- De game is leuk om te spelen
- Je code is OOP en gebaseerd op je class diagram
- Je hebt gebruik gemaakt van goede pseudocode
- Je hebt gebruik gemaakt van goede userstories

### Inleverwijze

Zet alle producten behalve de code in je bewijzenmap.  
Push je code op Github  
Lever de links naar je producten in via de ELO