



Memory

Jonard Kok, SPAD Klas ITN-1A

Studentennummer: 662784

Docent: Mark Achten

Semester 2

10-12-2021

Versie 1

Inhoudsopgave

Must, Should en Could-haves.....	3
Algoritmes	4
Algoritme 1 Het instellen van het spel, void veranderSpellInstellingen().....	4
Algoritme 2 Het klikken op een kaart, void kaartKlikActies();.....	4
Algoritme 3 Het opnieuw starten van het spel, void eindSchermActies();	4
Architectuurplaatje	5
Reflectie op code	6
Testen	7
Functionele eisen	7
FR01.....	7
FR02.....	7
FR03.....	7
FR04.....	7
FR05.....	7
FR06.....	7
FR07.....	7
FR08.....	7
FR10.....	7
FR11.....	8
FR12.....	8
FR22.....	8
Speltest.....	8
Setjes klikken	8
Doodskaart klikken	8
Naar het menu vanuit het eindscherm.	8
Bronnenlijst	9
Foto's.....	9

Must, Should en Could-haves

ID	Prioriteit	In het spel?
FR01	M	Ja
FR02	M	Ja
FR03	M	Ja
FR04	M	Ja
FR05	M	Ja
FR06	M	Ja
FR07	M	Ja
FR08	M	Ja
FR09	S	Nee
FR10	S	Ja
FR11	S	Ja
FR12	S	Ja
FR13	S	Nee
FR14	S	Nee
FR15	C	Nee
FR16	C	Nee
FR17	C	Nee
FR18	C	Nee
FR19	C	Nee
FR20	C	Nee
FR21	C	Nee
FR22	C	Ja
FR23	C	Nee

Algoritmes

Algoritme 1 Het instellen van het spel, `void veranderSpellInstellingen()`

Deze methode wordt gebruikt om de instellingen van het spel te veranderen als de speler daarvoor kiest.

```
ALS er op een knop is geklikt DAN
    Moet de knopplek berekend worden.
    Moet de desbetreffende knop-soort opgezocht worden.
    ALS er dan op een knop is gedrukt die instellingen veranderd DAN
        Moeten de instellingen worden veranderd en opgeslagen.
    ALS er op een knop is gedrukt die de spelsituatie veranderd DAN
        Moet de situatie van het spel veranderd worden.
```

Algoritme 2 Het klikken op een kaart, `void kaartKlikActies();`

Als de speler op een kaart geklikt dan moet het spel hierop zo reageren.

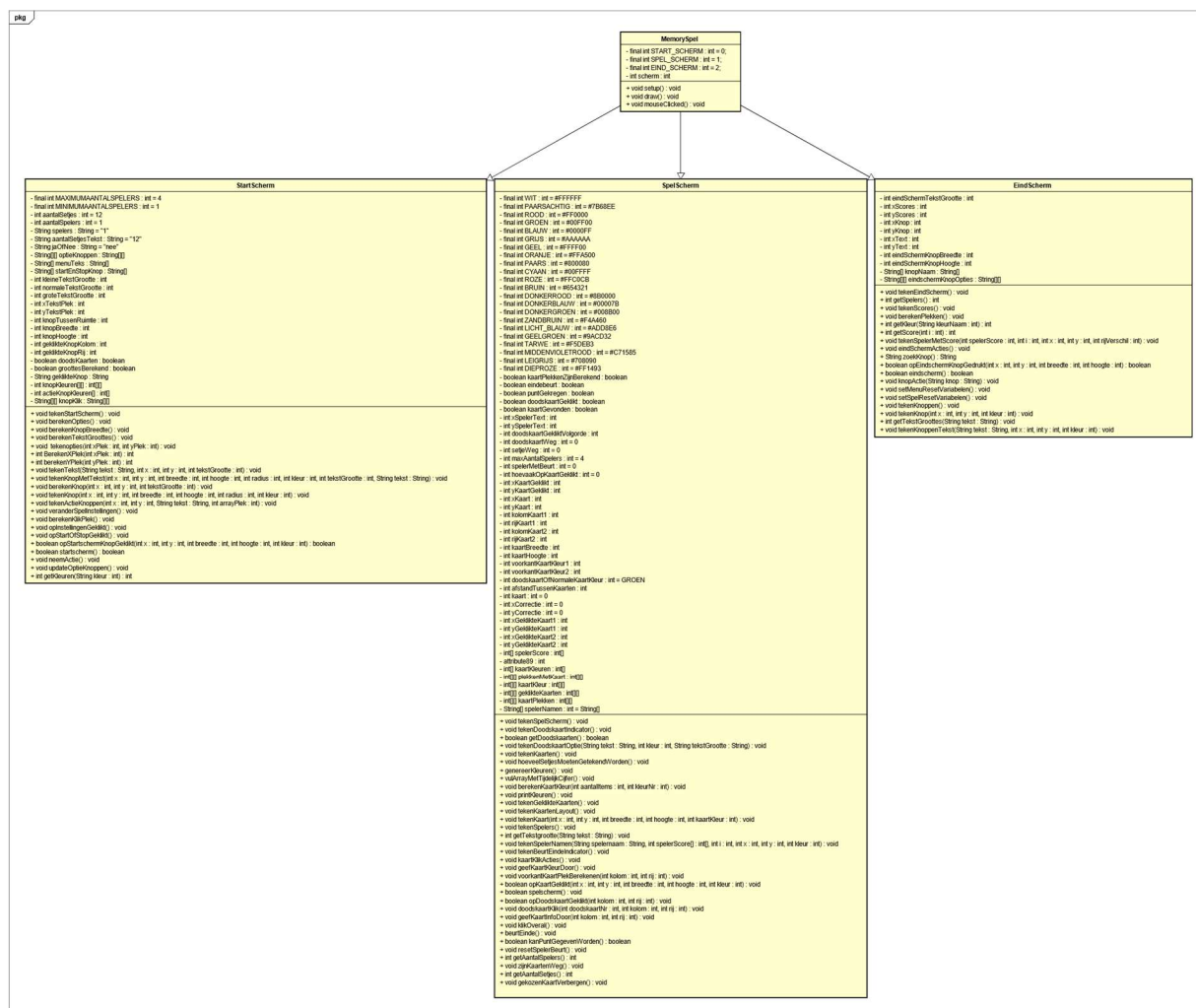
```
ALS er op een kaart geklikt is DAN
    Moet de desbetreffende kaart opgezocht worden
    ALS er dan op een doodskaart is geklikt DAN
        Moet de positie doorgegeven worden
        Moet de kleur doorgegeven worden
        Moet de doodskaart weggehaald worden
        Krijgt de speler een minpunt
        Moet de beurt beëindigd worden
    ALS er op een normale kaart is geklikt DAN
        Moet de positie doorgegeven worden
    ALS er twee keer op een kaart is geklikt DAN
        Moet er overal geklikt kunnen worden
        ALS de kaartkleuren gelijk zijn EN er is niet op dezelfde kaart geklikt DAN
            Moeten de kaarten uit het spel
            Krijgt de speler een punt erbij
            Gaat de beurt naar de volgende speler
            Moet er worden gekeken of er nog kaarten in het spel zijn
            ALS er geen kaarten zijn DAN
                Moet het scherm veranderd worden in het eind scherm
        ALS de kaartkleuren niet gelijk zijn DAN
            Gaat de beurt naar de volgende speler.
```

Algoritme 3 Het opnieuw starten van het spel, `void eindSchermActies();`

Als de speler bij het eindscherm aangekomen is moet de speler een keuze maken, deze methode helpt daarbij door uit te voeren wat de speler gedaan wil hebben.

```
ALS de speler opnieuw in wil stellen DAN
    Moeten de ingestelde variabelen gereset worden naar hun standaardwaarden
    Moeten de spelschermvariabelen gereset worden naar hun standaardwaarden
    ALS de speler met dezelfde instellingen wil spelen dan
        Moeten de spelschermvariabelen gereset worden naar hun standaardwaarden
    ALS de speler met dezelfde instellingen wil spelen dan
        Moeten het spel stoppen.
```

Architectuurplaatje



Als je inzoomt kan je de tekst lezen.

Reflectie op code

Als ik kijk naar de code die ik opgeschreven heb ben ik best blij met wat er staat. Ik weet zeker dat er veel een stuk korter of makkelijker berekend kan worden maar dit is voor mij de meest logische manier van het implementeren van de casus. Ik heb door de herkansing wel meer tijd gehad en heb daardoor meer tijd kunnen steken in het versimpelen van de code en veel herhaling eruit te halen. Ik heb waar verplicht Get- en Setmethodes gebruikt zoals in de reader van SPAD stond.

Testen

Functionele eisen

FR01

Testcase	Actie	Verwacht resultaat	Geslaagd
1	"Speel het spel"	Het spel is gespeeld	Ja

FR02

Testcase	Actie	Verwacht resultaat	Geslaagd
1	"Op een toets drukken"	Er gebeurt niks	Ja
2	"Klikken op een knop"	Er verandert wat	Ja

FR03

Testcase	Actie	Verwacht resultaat	Geslaagd
1	"Het spelscherm wordt geopend"	Er zijn 12 setjes	Ja

FR04

Testcase	Actie	Verwacht resultaat	Geslaagd
1	"start en spel en lees de kaartkleuren uit de console"	Elke kleur komt maar 2x voor.	Ja

FR05

Testcase	Actie	Verwacht resultaat	Geslaagd
1	"Het spelscherm openen en kijken"	Alle kaarten zijn wit.	Ja

FR06

Testcase	Actie	Verwacht resultaat	Geslaagd
1	"Het spelscherm openen en kijken"	De kaarten-grid is zo vierkant mogelijk.	Ja

FR07

Testcase	Actie	Verwacht resultaat	Geslaagd
1	"Op een doodskaart klikken"	Er gaat een punt vanaf.	Ja

FR08

Testcase	Actie	Verwacht resultaat	Geslaagd
1	"Het spel starten"	De scores staan linksboven	Ja

FR10

Testcase	Actie	Verwacht resultaat	Geslaagd
1	"Alle setjes weghalen"	Het scherm verandert naar het eindscherm waarin de scores staan.	Ja

FR11

Testcase	Actie	Verwacht resultaat	Geslaagd
1	"Meerdere spelers instellen"	Als het spel gestart wordt zijn er meerdere spelers.	Ja

FR12

Testcase	Actie	Verwacht resultaat	Geslaagd
1	"Het spel starten met doodskarten aan"	Er zijn 2 doodskarten.	Ja

FR22

Testcase	Actie	Verwacht resultaat	Geslaagd
1	"Size methode toevoegen en daar random waarden in gooien"	De elementen op het scherm schalen mee met de groottes	Ja

Speltest

Setjes klikken

Testcase	Actie	Verwacht resultaat	Geslaagd
1	"Op een setje klikken"	De setjes worden uit het spel gehaald. En de volgende speler krijgt de beurt	Ja

Doodskart klikken

Testcase	Actie	Verwacht resultaat	Geslaagd
1	"Op een doodskart klikken als 1 ^e kaart"	De beurt stopt, de speler krijgt een minpunt en de doodskart wordt uit het spel gehaald.	Ja
2	"Op een doodskart klikken als 2 ^e kaart"	De beurt stopt, de speler krijgt een minpunt en de doodskart wordt uit het spel gehaald en de eerste geklikte kaart draait weer om.	Ja

Naar het menu vanuit het eindscherm.

Testcase	Actie	Verwacht resultaat	Geslaagd
1	"op de menu knop drukken"	De variabelen worden gereset en het startscherm wordt getoond	Ja

Processing . (sd). *Processing reference*. Opgehaald van Processing: <https://processing.org/reference/>

[illegible]