Datum: 10-9-2020

Versie: 1.0

Teamnaam: ???

Team: Jordi Pan

Cohort: 2019

Klant: Denver Krosch

Behoefteanalyse

Project javascript spel

Inhoudsopgave

[Inleiding 2](#_Toc50638734)

[Missie van de klant 3](#_Toc50638735)

[Huidige situatie 3](#_Toc50638736)

[Gewenste situatie 3](#_Toc50638737)

[Het product 4](#_Toc50638738)

[Product eisen 4](#_Toc50638739)

[Doelgroep(en) 4](#_Toc50638740)

[Projectdoelstelling(en) 4](#_Toc50638741)

[Bijlage: Uitwerking Interview Klant 4](#_Toc50638742)

# Inleiding

De eigenaar van de website “[www.speelentjes.nl](http://www.speelentjes.nl)”, Denver Krosch, heeft ons opgezocht voor het ontwikkelen van een nieuwe spel dat hij op zijn website wilt zetten. We hebben een interview gehouden waarin staat wat zijn wensen zijn voor het eindproduct, wat zijn situatie en gewenste situatie is, voor wie het is en wanneer het af moet zijn.

# Missie van de klant

De klant wou meer bezoekers op zijn website, waardoor hij recent een digitale vragenlijst aan de bezoekers van de website gaf, waarin er werd gevraagd wat voor bekende spel ze graag wouden spelen op de website. Uit de vragenlijst kon de klant concluderen dat zijn bezoekers het spel “vier op een rij” wouden.

De missie van de klant is om vier op een rij op zijn website te krijgen.

# Huidige situatie

De klant was de eigenaar van speelentjes.nl voor 2 jaar en de hoeveelheid bezoekers per dag dat de website kreeg was lager dan gehoopt. De klant concludeerde dat de spelletjes niet bekend genoeg waren.

De huidige site heeft veel spelletjes, maar veel mensen kenden de spelletjes niet, waardoor ze liever niet op de website willen blijven.

# Gewenste situatie

Meneer Krosch wilt vier op een rij in zijn website. Je kan het spel met een andere persoon op dezelfde computer spelen. Het doel van het spel is om als eerst 4 hokjes te vullen met dezelfde kleur. In het spel kan je ook de naam van speler 1 en speler 2 intypen en zien hoeveel keer speler 1/speler 2 heeft gewonnen.

# Het product

Het product moet net als normaal 4 op een rij zijn, daarnaast moet de namen van de spelers onthouden, elk speler een ander kleur geven (zoals, rood en blauw), een teller hebben voor de hoeveelheid winsten die speler 1 of speler 2 heeft gekregen en een stop knop voor als nieuwe spelers het spel willen spelen.

# Product eisen

* Net als normaal 4 op een rij gedragen. (als er 4 hokjes van hetzelfde kleur naast elkaar of diagonaal staan, dan wint de speler die dat heeft gedaan)
* Teller voor speler 1 en speler 2 dat telt hoe vaak ze hebben gewonnen van elkaar.
* Wanneer je op een vak klikt met de muis, dan wordt de onderste vak dat niet bezet is gevuld met de kleur die aan de beurt is in de kolom.
* Heeft stop knop voor als andere mensen willen spelen. (het reset de teller en de namen voor speler 1 en speler 2).
* Er staat wie aan de beurt is.
* Je kan zien waar de 4 op een rij werd bereikt.

# Doelgroep(en)

De klant heeft aangegeven dat de bezoekers van zijn site jonger zijn dan 18 jaar. De doelgroep is voor jongeren dat de website bezoeken om spelletjes te spelen.

# Projectdoelstelling(en)

De klant wilt een digitale vier op een rij op zijn website binnen 3 weken dat aan alle product eisen voldoet.

# Bijlage: Uitwerking Interview Klant