
Challenge week

Versie 0.1

Naam: Éomer

Studentnummer: 1151166, 1150030

Groep: 12

Klas: INH1

Inhoudsopgave

1.	Inleiding	3
1.1	Doel van dit document	3
2.	Software eisen	4
2.1	Constraints	4
2.2	Niet-functionele requirements	5
2.3	Functionele requirements	6
2.4	Use Case Diagram (Alleen de functionele requirements)	Fout! Bladwijzer niet gedefinieerd.
2.5	Use Case beschrijvingen	Fout! Bladwijzer niet gedefinieerd.

1. Inleiding

1.1 Doel van dit document

Dit document dient als mini-architectuur beschrijving voor een nieuwe applicatie. In dit document worden de functionele requirement, de niet-functionele requirements, de constraints, use-case beschrijvingen en het use-case.

2. Software eisen

Belanghebbenden:

- **Lynn:**
 -
- **Gebruikers:**
 - Belangen: Gebruikers willen een meeslepende en interactieve ervaring in de wereld van Midden-Aarde. Ze willen unieke karakters kunnen creëren en keuzes maken die het verhaal beïnvloeden.
 - Rekening houden: Het ontwikkelen van een gebruikersvriendelijke interface, het bieden van keuzemogelijkheden en het creëren van een meeslepende verhaallijn.
- **Vincent (Ontwikkelaar):**
 - Belangen: Vincent heeft interesse in het creëren van unieke verhalen en karakters, en wil zien hoe verschillende keuzes invloed hebben op het verloop van het verhaal.
 - Rekening houden: Het implementeren van een systeem waarmee unieke verhalen en karakters kunnen worden gemaakt en ervoor zorgen dat de keuzes van de spelers een merkbare invloed hebben op het verhaal.
- **Jochem ():**
 - Belangen: Jochem is geïnteresseerd in de verhaalstructuur en de impact van karakterverschillen op het verhaal.
 - Rekening houden: Het ontwerpen van een verhaalstructuur die rekening houdt met karakterverschillen en het inbrengen van cruciale momenten in het verhaal.
- **Administrators (Admin Structuur):**
 - Belangen: Administrators willen inzicht hebben in de keuzes die leiden tot goede en slechte uitkomsten, evenals de mogelijkheid om de applicatie te beheren.
 - Rekening houden: Het implementeren van een adminstructuur om inzicht te geven in de speler keuzes en het beheren van het spel.
- **Bedrijf (opdrachtgever):**
 - Belangen: Het bedrijf wil een succesvolle en aantrekkelijke applicatie die kan worden uitgebreid en op verschillende platforms kan draaien.
 - Rekening houden: Het zorgen voor uitbreidbaarheid, platformonafhankelijkheid en het leveren van een product dat voldoet aan de verwachtingen van de opdrachtgever.

2.1 Constraints

Naam	Architecturele relevantie	Geadresseerd in:
Python 3	Voorkomen van problemen die door verschillende versies kan ontstaan	<i>Pag2:par26</i>
Tkinter	Library in python die gebruikt moet worden voor GUI	<i>Pag2:par26</i>
Deadline	De Deadline is op 13 oktober vrijdag 11:59	<i>Pag2:par32</i>
Verhaal einde	Er is een goed en slechte einde per avontuur	<i>Pag2:par:28</i>

2.2 Niet-functionele requirements

Naam	Architecturele relevantie	Geadresseerd in:	Prio
<i>NFR01</i>	<i>Visueel aantrekkelijk: De gebruikersinterface en tekstpresentatie moeten aantrekkelijk en gebruiksvriendelijk zijn.</i>	<i>Pag2:par12:HR</i>	<i>Should have</i>
<i>NFR02</i>	<i>Platformonafhankelijkheid: De applicatie moet Mac & Windows kunnen draaien.</i>	<i>Pag1:par7:HR</i>	<i>Must Have</i>
<i>NFR03</i>	<i>Uitbreidbare verhalen: Het moet mogelijk zijn om nieuwe verhalen toe te voegen en bestaande verhalen uit te breiden zonder grote aanpassingen aan de applicatie.</i>	<i>Pag2:par22HR</i>	<i>Should have</i>
<i>NFR04</i>	<i>Situationele muziek: Voeg achtergrondmuziek toe die varieert op basis van de situatie in het spel om de sfeer te verbeteren</i>	<i>Pag2:par25:HR</i>	<i>Could have</i>
<i>NFR05</i>	<i>Easter eggs: Voeg verborgen easter eggs voor echte Lord of the Rings fans. Misschien karakters die alleen die hard fans herkennen.</i>	<i>Pag2:par20:HR</i>	<i>Could have</i>
<i>NFR06</i>	<i>Elk begin van het verhaal moet duidelijke prompts hebben</i>	<i>Pag1:par2:HR</i>	<i>Should have</i>
<i>NFR07</i>	<i>Duur van het verhaal: Zorg ervoor dat de lengte van het verhaal in evenwicht is 3 tot 5 minuten</i>	<i>Pag2:par29:HR</i>	<i>Must have</i>
<i>NFR08</i>	<i>Werken van Tolkien moeten een centrale rol spelen in de applicatie.</i>	<i>Pag1:par3 HR</i>	<i>Should have</i>

2.3 Functionele requirements

Geef hier een overzicht van alle functionele requirements uit het systeem

Naam	Architecturele relevantie	Geadresseerd in:	Prio
<i>[Geef hier de naam van een Use Case of Use Case scenario. [Alleen de afkorting volstaat ook]</i>	<i>[Beschrijf hier wat de genoemde Use Case of het genoemde scenario relevant maakt bij het opstellen van de software architectuur.]</i>	<i>[Geef hier een paragraaf-nummer waar de UC of scenario wordt behandeld.]</i>	<i>MoSCoW</i>
FR01: Unieke Characters	Gebruikers moeten de mogelijkheid hebben om unieke karakters te creëren en op te slaan, waaronder mensen, elfen, dwergen en hobbits.	Pag1:par:3	MUSTHAVE
FR02: Invloed keuzes	Het avontuur moet beginnen met keuzes die de gebruiker maakt, waarbij het verloop van het verhaal wordt beïnvloed door deze keuzes en de eigenschappen van het karakter.	Pag1:par:3	MUST HAVE
FR03: Terug naar Hoofdmenu	Gebruikers moeten op elk moment kunnen stoppen en teruggaan naar het hoofdmenu.	Pag2:par:19	SHOULD HAVE
FR04: Verschillende verhalen	Er moeten minimaal drie avonturen als volledige verhalen worden uitgewerkt voor het prototype.	Pag1 par:9	SHOULD HAVE
FR05: Hoofdmenu	Er moet een hoofdmenu zijn waar de gebruiker de volgende acties kan uitvoeren: Start een nieuw avontuur. Sluit de applicatie af.	Pag1:par:8	MUST HAVE
FR06: Admin Keuzes	Admins moeten zien welke keuzes leiden tot een goed einde of slecht einde.	Pag2 par 21	SHOULD HAVE
FR07: Meerdere keuze opties	Elk avontuur moet meerdere keuzemomenten bevatten, meestal met minstens twee keuzeopties, maar het liefst met drie opties.	Pag1:par:9	MUST HAVE
FR08: Splashscreen met logo	De applicatie heeft een herkenbaar splash screen met logo	Pag2:par:14	SHOULD HAVE
FR09: Gebruikers locatie/avontuur weergeven	Gebruikerslocatie en avontuurweergave: De applicatie moet de locatie van de gebruiker weergeven en tonen in welk avontuur ze zich bevinden.	Pag2:par:16	SHOULD HAVE

Naam	Architecturele relevantie	Geadresseerd in:	Prio
FR10: Speciaal terugkerend personage:	Introduceer een speciaal personage dat door het hele avontuur terugkeert om de verhaallijn te verrijken.	Pag2:par:18	COULD HAVE
FR11: Print-out verhaal	Overzichtelijke print-out van de afgelopen verhaallijn.	Pag1:par:9	COULD HAVE

<u>Must</u>	<u>Should</u>	<u>Could</u>	<u>Would</u>
FR05: Hoofdmenu Beschrijving: Het hoofdmenu is de toegangspoort tot het hele avontuur en moet dus goed toegankelijk zijn voor de gebruikers.	FR04: Verschillende verhalen Beschrijving: Bij een minimale implementatie kan de applicatie nog steeds functioneel zijn met slechts één verhaallijn om de basisfunctionaliteit te demonstreren.	NFR05: Easter Egg toevoegen Beschrijving: Het is een leuke toevoeging, maar het kan worden gezien als een extraatje dat de gebruikerservaring verbetert.	
FR01: Unieke characters Beschrijving: Dit is een must omdat het de kern is van het spelconcept. Zonder deze functionaliteit zou het hele spelconcept niet werken.	NFR01: Visueel aantrekkelijk Beschrijving: De visuele aantrekkelijkheid kan variëren afhankelijk van het beschikbare budget en de prioriteiten van het project en is niet nodig voor een werkend product.	NFR04: Muziek Beschrijving: Sommige gebruikers zullen de voorkeur geven aan het spelen van het spel zonder achtergrondmuziek kan dus als optioneel worden gezien.	

<p>FR07: Meerdere keuze opties</p> <p>Beschrijving: Meerdere keuzeopties zorgen voor variatie en spanning in het spel en stellen de gebruikers in staat om hun eigen pad te kiezen.</p>	<p>NFR03 : Verhalen kunnen uitbreiden</p> <p>Beschrijving: Het is het mogelijk om een initiële versie van het spel te lanceren met een beperkt aantal verhalen.</p>	<p>FR10: Characters komen terug in het verhaal</p> <p>Beschrijving: Het is een extra laag van complexiteit in het verhaal en kan de gebruikerservaring verbeteren, maar het is niet van van groot belang voor het spel zelf.</p>	
<p>FR02: Invloed keuzes door eigenschappen</p> <p>Beschrijving: Dit is een must omdat het de complexiteit van het spel verhoogt en ervoor zorgt dat de keuzes van de gebruiker relevant zijn. De eigenschappen van het karakter moeten van invloed zijn op hoe keuzes in het verhaal uitkomen, waardoor de spelervaring diepgaander en boeiender wordt.</p>	<p>FR06: Admins kunnen zien welke beslissingen leiden tot een goed/slecht einde.</p> <p>Beschrijving: Het is handig voor verbeteringen, spel kan ook draaien zonder deze functie.</p>	<p>FR11: Print-out verhaal</p> <p>Beschrijving: Het is informatief en kan de gebruiker inzicht geven in hun keuzes en het verhaal, maar spelers weten ook wat ze hebben gadaan zonder deze feature.</p>	
	<p>FR08: Herkenbaar splash screen met logo</p> <p>Beschrijving: Draagt bij aan herkenbaarheid, spel kan ook draaien zonder.</p>		
	<p>FRO3: Op elk moment kunnen stoppen en terug gaan naar hoofdmenu</p> <p>Beschrijving: Het vermogen om op elk moment te stoppen en terug te keren naar het hoofdmenu verbetert de flexibiliteit van de</p>		

	gebruikerservaring, maar is niet zo cruciaal als een werkend spel.		
	FR09: Gebruikers locatie/avontuur weergeven Beschrijving: Het weergeven van de locatie van de gebruiker is handig, maar niet strikt noodzakelijk voor het spel om te werken.		

USC1: Unieke Characters

Actor	<i>Speler</i>
Preconditie	<i>De gebruiker heeft de applicatie geopend</i>
Beschrijving	<i>De gebruiker heeft de mogelijkheid om unieke karakters te creëren en op te slaan in het systeem. Deze karakters kunnen verschillende rassen hebben, waaronder .</i>
Scenario beschrijving	<ol style="list-style-type: none"> <i>1. Gebruiker navigeert naar het creëren van karakters.</i> <i>2. De gebruiker kiest het ras voor het nieuwe karakter (bijvoorbeeld mens, elf, dwerg of hobbit).</i> <i>3. De gebruiker geeft de karaktereigenschappen op, zoals naam, geslacht, uiterlijk, vaardigheden, en andere relevante informatie.</i> <i>4. De gebruiker slaat het karakter op in het systeem door op de "Opslaan" knop te klikken.</i> <i>5. Het systeem valideert de ingevoerde gegevens om ervoor te zorgen dat ze voldoen aan de vereisten.</i> <i>6. Als de gegevens geldig zijn, wordt het karakter met succes opgeslagen in het systeem.</i>
Postconditie	<i>Het karakter is succesvol gecreëerd en opgeslagen in het systeem. Gebruiker wordt naar verhaalkeuze gestuurd.</i>

USC2: keuzes beïnvloeden spel

Actor	<i>Speler</i>
Preconditie	<i>De speler heeft applicatie geopend. De speler moet een karakter hebben gekozen.</i>
Beschrijving	<i>Het avontuur moet beginnen met keuzes die de gebruiker maakt, waarbij het verloop van het verhaal wordt beïnvloed door deze keuzes en de eigenschappen van het karakter.</i>
Scenario beschrijving	<ol style="list-style-type: none"><i>1. Er worden meerdere opties getoond op het scherm zo dat gebruiker kan kiezen</i><i>2. De speler maakt een keuze tussen meerdere gegeven opties in de vorm van tekst of een muis klik</i><i>3. De keuze wordt herhaald naar de gebruiker in de vorm van een zin</i><i>4. Als de gebruiker een goed keuze heeft gemaakt kan die verder met het avontuur</i><i>5. Als de gebruiker een slecht keuze heeft gemaakt worden er consequenties gegeven in het spel</i>
Postconditie	<i>Het verloop van het verhaal verandert op de basis van de keuze van de gebruiker</i>

USC3: Terug naar hoofdmenu

Actor	<i>Speler</i>
Preconditie	<i>De applicatie is gestart en de gebruiker bevindt zich in een lopend verhaal of avontuur.</i>
Beschrijving	<i>Speler moet op elk moment kunnen stoppen en teruggaan naar het hoofdmenu</i>
Scenario Beschrijving	<ol style="list-style-type: none"><i>1. De gebruiker activeert de optie "Terug naar Hoofdmenu" via een menuknop</i><i>2. Het systeem vraagt om de validatie van de gebruiker (ja/nee)</i><i>3. Het systeem bevestigt de actie van de gebruiker</i><i>4. De applicatie stopt het huidige avontuur</i>
Postconditie	<i>De speler is teruggestuurd naar hoofdmenu en kan vanuit daar weer verder.</i>

USC4: Verschillende verhalen

Actor	<i>Speler</i>
Preconditie	<i>De speler heeft applicatie geopend. De speler heeft een character hebben gekozen</i>
Beschrijving	<i>De speler is in staat om een voltooide challenge te markeren als "Voltooid".</i>
Scenario beschrijving	<ol style="list-style-type: none"><i>1. De speler krijgt meerdere verhalen te zien</i><i>2. De speler kan een verhaal kiezen</i><i>3. Nadat speler kiest voor een verhaal komt er een bevestiging</i><i>4. Als Antwoord "nee" is gaat speler terug naar verhaal keuze menu.</i>
Postconditie	<i>[3 is "ja"] De functie van het verhaal wordt aangeroepen en opgeslagen in het systeem</i>

USC 5: Hoofdmenu

Actor	<i>Gebruiker</i>
Preconditie	<i>Gebruiker heeft applicatie gestart of Gebruiker heeft return button gedrukt</i>
Beschrijving	
Scenario beschrijving	<ol style="list-style-type: none"><i>1. De applicatie toont het hoofdmenu met de beschikbare opties.</i><i>2. De gebruiker heeft de keuze tussen "Creër karakter", "start een nieuwe avontuur" en Sluit de applicatie af".</i><i>3. Als de gebruiker optie 1 selecteert ("Creër karakter")Het systeem bevestigt de actie van de gebruiker en kan gebruiker beginnen met een karakter kiezen</i><i>4. Als de gebruiker optie 2 selecteert ("Start een nieuw avontuur. Het systeem begint een nieuw avontuur voor de gebruiker.</i><i>5. Als de gebruiker optie 3 selecteert ("Sluit de applicatie af")Het systeem bevestigt de actie van de gebruiker en sluit de applicatie af.</i>
Postconditie	<i>Keuze van gebruiker wordt uitgevoerd op basis van gekozen optie in hoofd menu</i>

USC 6: Admin keuzes

Actor	<i>Admin</i>
Preconditie	<i>Admin is al ingelogd</i> <i>Admin heeft applicatie al open</i>
Beschrijving	<i>Admin moet kunnen zien welke keuzes in een avontuur leiden tot een goed einde en welke tot een slecht einde</i>
Scenario beschrijving	<ol style="list-style-type: none">1. <i>Applicatie toont avonturen waaruit de admin kan kiezen.</i>2. <i>Admin kiest een avontuur waarvan hij/zij de keuzes en de bijbehorende gevolgen wil weten.</i>3. <i>Alle keuzes van dit avontuur worden getoond met bijbehorende uitkomsten.</i>4. <i>Applicatie vraagt of Admin het van een ander avontuur wil weten, of wilt teruggaan naar hoofdscherm</i>5. <i>Admin kiest de optie zij willen</i>6. <i>Applicatie vraagt of zij zeker zijn over hun keuze</i>7. <i>Admin kiest ja of nee</i>
Postconditie	<i>Alle keuzes met bijbehorende gevolgen laten zien en als de admin klaar is terugkeren naar hoofdmenu</i>

USC 7: Meerdere keuzes opties

Actor	<i>Speler</i>
Preconditie	<i>Gebruiker heeft avontuur gekozen, Avontuur begint tot eerste keuzemoment.</i>
Beschrijving	<i>Gebruiker krijgt tijdens het avontuur meerdere keuzemomenten met minstens 2, liefst 3 opties</i>
Scenario beschrijving	<ol style="list-style-type: none"><i>1. Gebruiker kiest één van de opties.</i><i>2. Systeem checkt of de optie klopt</i><i>3. Als optie goed is wordt gekozen optie herkend.</i><i>4. Systeem geeft aan welke optie gekozen was</i><i>5. Avontuur gaat verder aan de hand van de gekozen optie.</i><i>6. Avontuur gaat door (tot het volgende keuzemoment)</i>
Postconditie	<i>Gebruiker heeft een optie gekozen bij een keuzemoment en het avontuur gaat verder tot de gebruiker weer een keuzemoment krijgt en de gebruiker krijgt een nieuw verhaal te zien.</i>

USC 8: Gebruikers locatie/avontuur weergeven

Actor	<i>Speler</i>
Preconditie	<i>De speler heeft applicatie geopend. Moet een avontuur gekozen hebben Karakter moet al gekozen zijn</i>
Beschrijving	<i>De App laat aan de gebruiker zien in welke locatie/omgeving hij/zij zich bevind</i>
Scenario beschrijving	<ol style="list-style-type: none"><i>1. Gebruiker maakt een keuze tussen meerdere opties</i><i>2. Het systeem laat zien welke keuze is gemaakt</i><i>3. De gebruiker wordt doorverwezen naar een andere locatie</i><i>4. De achtergrond verandert afhankelijk van de locatie van het verhaal</i><i>5. Systeem laat de nieuwe locatie zien bovenin het GUI</i>
Postconditie	<i>De app laat het volgende verhaal en de volgende opties zien</i>

USC 9: Speciaal terugkerend personage

Actor	<i>Speler</i>
Preconditie	<i>Moet applicatie geopend hebben Speler heeft een avontuur gekozen Karakter moet al gekozen zijn</i>
Beschrijving	<i>Introduceer een speciaal personage dat door het hele avontuur terugkeert om de verhaallijn te verrijken.</i>
Scenario beschrijving	<ol style="list-style-type: none"><i>1. Gebruiker maakt een keuze tussen meerdere opties</i><i>2. Als juiste optie gekozen is verschijnt de personage</i><i>3. Personage zegt een samenvatting van waar het karakter zich bevindt</i><i>4. Personage vraagt goedkeuring aan gebruiker om ze door te verwijzen naar ander situatie/locatie</i><i>5. Personage wijst het karakter naar een andere situatie/locatie in het spel met goedkeuring van de gebruiker</i><i>6. Karakter volgt de instructies van de personage</i>
Postconditie	<i>Karakter gaat door naar volgende scenario/locatie</i>

USC10: Print-out verhaal

Actor	<i>Speler</i>
Preconditie	<i>De gebruiker moet in de applicatie zijn - De Gebruiker moet het hele verhaal doorlopen zijn - De vragen en antwoorden moeten zijn opgeslagen in een lijst</i>
Beschrijving	<i>Aan het eind krijgt de gebruiker de keuze om het verhaal uitgeprint te zien hierna wordt de gebruiker gevraagd of hij terug wilt naar het hoofdmenu</i>
Scenario beschrijving	
Post-Conditie	<i>Na dat de '4' is geweest vraag aan de gebruiker of hij wil terug keren naar het hoofdmenu</i>

Use-case diagram:

