Project 4 op 1 rij

Teamnaam: I Don’t Care

Team: Justin Schouten

Cohort: 2020

Klant:

Versie: 1.0

Datum: 11-9-2020

Behoefteanalyse

ROC Mondriaan | Den Haag

2020

# Inhoud

[Inhoud 1](#_Toc50726546)

[1 Inleiding 2](#_Toc50726547)

[2 Missie van de klant 3](#_Toc50726548)

[3 Huidige situatie 3](#_Toc50726549)

[4 Gewenste situatie 3](#_Toc50726550)

[5 Het product 4](#_Toc50726551)

[5.1 Product eisen 4](#_Toc50726552)

[6 Doelgroep(en) 4](#_Toc50726553)

[7 Projectdoelstelling(en) 4](#_Toc50726554)

# Inleiding

Klaas de Oudste eigenaar van … heeft contact met ons gezocht voor het ontwikkelen van een web applicatie. Wij hebben met Henk om tafel gezeten om in kaart te brengen wat nu precies de behoefte is van de klant. Vanuit dat gesprek is dit document samengesteld waarmee we alles zo goed mogelijk op papier hebben gezet. Met dit document wordt de missie van de klant geschetst de huidige en gewenste situatie. Ook proberen we zo goed mogelijk het product met de product eisen te beschrijven en vervolgens wordt de doelgroep van de web applicatie beschreven en als laatste de project doelstellingen.

Dit document vormt de basis van de start van het bouwen van de webapplicatie, mocht er aan de hand van dit document nog aanvullingen zijn of onduidelijkheden dan zien we de reactie tegemoet zodat beide partijen weten waar ze aan toe zijn voorafgaande van het ontwikkelen van deze webapplicatie.

# Missie van de klant

Opdrachtgever: Klaas de Oudste

Scheveningse weg 1 in Scheveningen

Postcode: 2500AA

Functie: CEO

Klaas@rocmondriaan.nl

De klant heeft een avontuurlijke multiplayer game in gedachten, waarbij er 2 spelers zijn die tegen over elkaar om de beurt actie uitvoeren. Door middel van een digitaal muntje in 2 teams (rood en geel) het doel is uiteindelijk door te winnen door 1 kleur 4x naast elkaar te krijgen. Als dat lukt heeft die speler gewonnen en kan er een nieuwe game gestart worden. En eventuele scores kunnen ook bij gehouden worden

# Huidige situatie

**Wat hebben we allemaal al af?**

We zijn begonnen met een filmpje over de basis en trucjes van javascript zodat we hard aan de slag kunnen gaan me het gekozen project.

**Wat moeten we nog doen?**

Het ontwikkelen van een spel genaamd 4 op 1 rij in de vorm van 2 team: kleur rood en geel.

Een ontwerp die kloppend is met het ontwerp van 7 breed en 6 hoog, de border en het bord zelf moet blauw zijn.

# Gewenste situatie

De klant wil af van het pen en papier gebruik in deze digitale tijdperk. Alle spelers hebben tegenwoordig wel een mobiel opzak. Deze wil de klant gaan inzetten om zo de spelers de 4 op 1 rij te laten spelen. De 4 op 1 rij bestaat uit 2 spelers waarbij de spelers de gekleurde munten kunnen invoeren en ze mogen niet terug om hun zet aan te passen. Als laatst kan het programma zien wie er wint en hun toevoegen aan de leaderboard.

# Het product

De klant wil een 4 op 1 rij applicatie waarin 2 spelers tegenover elkaar spelen voor de winst. Hoe je kan winnen en hoe het werkt is als volgt. Er zijn 2 kleuren rood & geel de spelers moeten om de beurt hun steen in het staande bord gooien door te klikken op de locatie waar die moet komen. Het is op een spel boord van 7 breed en 6 hoog. En het doel is om 4 munten op 1 rij van jou kleur naast elkaar te hebben zonder dat je word onderbroken, door de andere kleur. Als dat lukt is die speler de winnaar van de ronde. De spelers kunnen nu kiezen of ze nog een ronde spelen of het spel verlaten.

## Product eisen

De volgenden eisen heeft de klant genoemd in het klantinterview:

* Het spelbord moet 7 breed en 6 hoog zijn
* De spelers kunnen hun locatie kiezen van waar de munten moeten komen
* Er moeten 2 kleuren stenen zijn (rood & geel)
* De 4 op 1 rij moet automatisch worden nagekeken op wie de winner is.
* De gebruiker kan niet terug na de worp want de munt zit dan al in het bord.
* De gebruiker kan een overzicht inzien direct na het winnen van het spel (Leaderboard).

# Doelgroep(en)

**Geef hier aan welke doelgroepen gebruikmaken van het nieuwe systeem en de rollen die zij vervullen?**

De doelgroepen die gebruik gaan maken van het nieuwe systeem (Game) zijn de jongeren we vervullen hun wensen om een nieuwe game te spelen. Die geweldig is de verschillende levels qua design en het gene wat je kan doen door bijvoorbeeld de kleur te veranderen in munten.

**Beschrijving personen, die tot een bepaalde doelgroep behoren**

De jongeren van onze doelgroep zijn zeer actief in de game industrie dus de beste klant van onze game. Vaak zijn ze ook al klant van … of bekend met ….. Ze zijn opzoek naar nieuwe uitdagingen in andere games en willen niet continu het zelfde spelen daarom is het ook belangrijk dat de levels van elkaar verschillen.

# Projectdoelstelling(en)

De klant wil een digitale 4 op 1 rij web applicatie binnen 4 weken waardoor er een leuk nieuw spel is waar 2 spelers het tegen elkaar opnemen voor de winst.