Challenge 5

Challenge Merry Christmas-rpg

**Verslag Challenge 5 – Merry Christmas-rpg**

Keanu Molin

M41SD.B

**Voorwoord**

Challenge 5 staat in het teken van een Python text-based RPG. Het thema van de game staat vanwege de tijd van het jaar in het kader van kerst. Daarom is voor deze opdracht gekozen voor een kerstversie van ‘Wie ben ik?’/’Who am I?’

Maastricht, 6 december 2022

**Inhoudsopgave**

[1. Inleiding 4](#_Toc121729454)

[2. Oriëntatiefase 5](#_Toc121729455)

[3. Lean board 6](#_Toc121729456)

[4. Mood board 9](#_Toc121729457)

[5. Story board 10](#_Toc121729458)

[6. GitHub 13](#_Toc121729459)

[Bijlage 1: Samenwerkingscontract 14](#_Toc121729460)

# **Inleiding**

Het is weer de tijd van het jaar. Het is koud, het sneeuwt zo nu en dan en kerst staat weer voor de deur. Daarom toveren we tijdens deze challenge een Python kerst themed text based RPG.

Door middel van dit verslag wordt beschreven hoe de game in elkaar zit, wat het thema is en hoe de game in elkaar zit. Allereerst komen de oriëntatiefase, het lean board, mood board en story bord aan bod. Vervolgens een korte toelichting op de strokenplanning en daarna de link naar de GitHub repository waarin de code van de website terug te vinden is en waarmee de website kan worden bekeken. Tot slot het samenwerkingscontract.

# **Oriëntatiefase**

Allereerst de vraag wat is een ‘Python tekst based RPG’? RPG staat voor Role-Playing Game en tekst based betekent dat er puur en alleen door middel van tekst wordt gecommuniceerd met de speler. In vergelijking met de meest recente spellen heeft een tekst based RPG geen visuals. Daardoor ziet de speler dus niet wat er gebeurt.

De RPG is afkomstig RPGs die op tafel of op papier worden gespeeld. Zoals Rolemaster of Dungeons and Dragons. Bij deze spellen bootst de speler het personage na door de acties en gedachten van het personage te beschrijven. Daarbij hebben de oorspronkelijke RPGs duidelijke regels over hoe personages met de omgeving omgaan en werd een dobbelsteen gegooid om te bepalen of de volgende succesvol is. Denk bijvoorbeeld aan het raken van een vijand of het beklimmen van een muur. Bij de moderne RPGs die op een computer worden gespeeld is de dobbelsteen vervangen door automatische worpen die de computer achter de schermen uitvoert.

Daarnaast delen vrijwel alle RPGs een aantal basisprincipes volgens Techopedia. Doorgaans komen ze niet alle 5 tegelijk terug in een RPG, gemiddeld zitten wel twee van de vijf elementen in elke RPG. Het eerste kenmerk is de mogelijkheid om je character te verbeteren tijdens het spel door bijvoorbeeld een level omhoog te gaan. Een RPG beschikt over een menu-based gevechtsmiddelen keuzemenu. Ook zit er een verhaallijn in met kleine zijtakken. Verder biedt een RPG de mogelijkheid om te communiceren met elementen in de spelomgeving. Als laatste zit er meestal een karakter in de game die een specifiek personage definieert. Denk bijvoorbeeld aan de kerstman en de kenmerken die hem definiëren.

<https://www.techopedia.com/definition/27052/role-playing-game-rpg>

<https://en.wikipedia.org/wiki/Online_text-based_role-playing_game>

<https://games-n-theory.com/rpg-adventure-elements/>

# **Lean board**

## **Oriëntatie**

* Uitzoeken wat een RPG is.
* Uitzoeken wat tekst based is.
* Thema voor game bedenken.
* Verhaal uitwerken.
  1. **Challenge doelen**

De challenge doelen zijn onderverdeeld in een technisch en niet-technisch doel.

Oud: Het technisch doel van deze challenge is: na challenge 5 ben ik in staat om een Python tekst based RPG te maken. Dat toon ik aan door in de komende 2,5 week een Python kerst themed RPG te maken.

Nieuw: Mijn technisch doel bij deze challenge is het bouwen van een werkend programma in de vorm van een Python tekst based RPG met daarin de volgende elementen: keuzes, loops en variabelen. Die laat ik zien door middel van de keuzemogelijkheden, commando’s en teruggaan in het spel. Hiervoor heb ik een week de tijd.

Het niet-technisch doel van deze challenge is: minimaal 2 keer per week om hulp vragen/vragen stellen/zaken laten zien tijdens challenge 5. Dat toon ik aan door hiervoor naar een van de coaches te gaan en een logboek bij te houden met daarin bijvoorbeeld bij wie ik welke vraag heb gesteld en op welk moment.

* 1. **Resultaten**

Het doel van deze challenge is het opleveren van een Python kerst themed RPG in een periode van 2,5 week met onderstaande criteria. (Wat kun je met jouw spel?)

Criteria:

* Tekst based RPG
* Python
* Kleurgebruik in terminal
* Verhaallijn/plot in de RPG > sequence of events and progress
* Setting (plaats, tijd, thema, conditions)
* Verhaal voorlezen
* Point of view (first person of omniscient > vertellen vanuit het character of in de derde persoon)
* Commando’s
* Keuzemogelijkheden
* Single character
* Items benoemen en wegstrepen
* Random
* ASCII art
* Rise in levels
* 5-W’s + H:
  + Who was involved?
  + What happened?
  + When did it happen?
  + Where did it happen?
  + Why did it happen?
  + How did it happen?
* Consequences > wat er gebeurt als de speler een verkeerde keuze maakt
  1. **Taken**
* Lean board
* Mood board
* Story board
* Uitzoeken wat een RPG is
* Uitzoeken wat tekst based is
* Thema voor game bedenken
* Verhaal uitwerken
* Sollicitatie
* Lean board en backstory bijwerken

Coderen:

* Verhaallijn uitzetten > 5-W’s + H
* Setting uitzetten
* Character bouwen
* Commando’s/keuzemogelijkheden
* Random toepassen bij keuzemogelijkheden
* Consequences
* Alles samenvoegen
* RPG testen
* Presenteren
* Code inleveren
  1. **Planning**

Hieronder volgt een globale planning van de activiteiten vanaf dinsdag 6 december t/m vrijdag 23 december 2022. Zie het apart bijgevoegde Excel bestand voor bijbehorende strokenplanning.

|  |  |
| --- | --- |
| **Dinsdag 6 december** | **Activiteit** |
| *Blok 1* | Lean board |
| *Blok 2* | Lean board |
| *Blok 3* | Lean board |
| *Blok 4* | AVO |

|  |  |
| --- | --- |
| **Woensdag 7 december** | **Activiteit** |
| *Blok 1* | Keuzedelen |
| *Blok 2* | Keuzedelen |
| *Blok 3* | Keuzedelen |
| *Blok 4* | AVO |

|  |  |
| --- | --- |
| **Donderdag 8 december** | **Activiteit** |
| *Blok 1* | Mood board |
| *Blok 2* | Mood board |
| *Blok 3* | Afwezig |
| *Blok 4* | AVO |

|  |  |
| --- | --- |
| **Vrijdag 9 december** | **Activiteit** |
| *Blok 1* | Story board |
| *Blok 2* | Story board |
| *Blok 3* | Thema voor game uitwerken |
| *Blok 4* | AVO |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Maandag 12 december** | | **Activiteit** |
| *Blok 1* | Verhaal uitwerken | |
| *Blok 2* | Verhaal uitwerken | |
| *Blok 3* | Afwezig | |
| *Blok 4* | AVO | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Dinsdag 13 december** | **Activiteit** |
| *Blok 1* | Sollicitatie voorbereiden |
| *Blok 2* | Sollicitatie voorbereiden |
| *Blok 3* | Sollicitatie |
| *Blok 4* | AVO |

|  |  |
| --- | --- |
| **Woensdag 14 december** | **Activiteit** |
| *Blok 1* | Keuzedelen |
| *Blok 2* | Keuzedelen |
| *Blok 3* | Keuzedelen |
| *Blok 4* | AVO |

|  |  |
| --- | --- |
| **Donderdag 15 december** | **Activiteit** |
| *Blok 1* | Lean board bijwerken |
| *Blok 2* | Lean board bijwerken |
| *Blok 3* | Afwezig |
| *Blok 4* | Afwezig |

|  |  |
| --- | --- |
| **Vrijdag 16 december** | **Activiteit** |
| *Blok 1* | Programmeren |
| *Blok 2* | Programmeren |
| *Blok 3* | Programmeren |
| *Blok 4* | AVO |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Maandag 19 december** | | **Activiteit** |
| *Blok 1* | Programmeren | |
| *Blok 2* | Programmeren | |
| *Blok 3* | Afwezig | |
| *Blok 4* | AVO | |

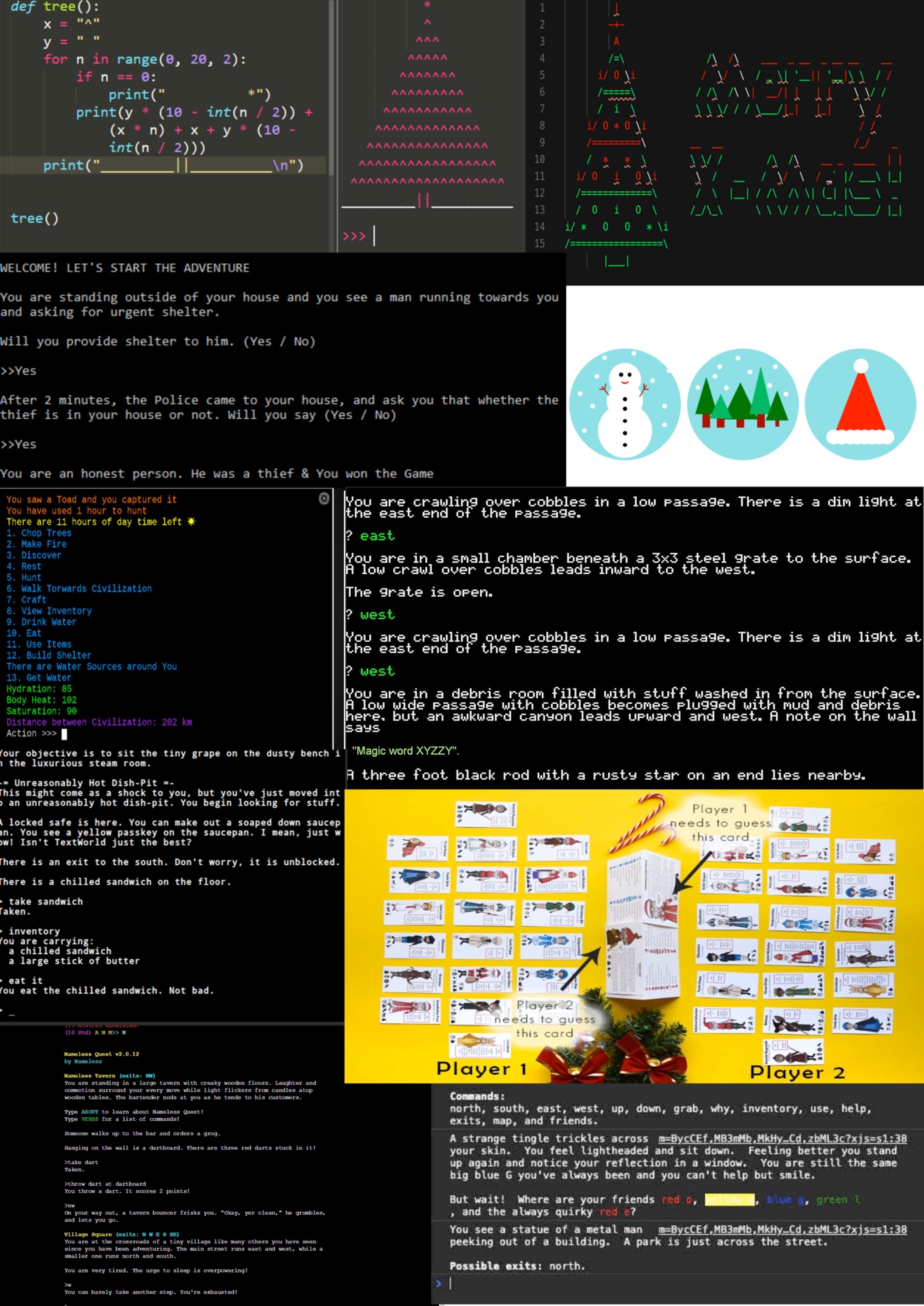
|  |  |
| --- | --- |
| **Dinsdag 20 december** | **Activiteit** |
| *Blok 1* | Programmeren |
| *Blok 2* | Programmeren |
| *Blok 3* | Presentatie voorbereiden |
| *Blok 4* | AVO |

|  |  |
| --- | --- |
| **Woensdag 21 december** | **Activiteit** |
| *Blok 1* | Keuzedelen |
| *Blok 2* | Keuzedelen |
| *Blok 3* | Keuzedelen |
| *Blok 4* | AVO |

|  |  |
| --- | --- |
| **Donderdag 22 december** | **Activiteit** |
| *Blok 1* | Presentatie |
| *Blok 2* | Presentatie |
| *Blok 3* | Afwezig |
| *Blok 4* | Afwezig |

|  |  |
| --- | --- |
| **Vrijdag 23 december** | **Activiteit** |
| *Blok 1* | Programmeren |
| *Blok 2* | Laatste puntjes op de i |
| *Blok 3* | Challenge inleveren |
| *Blok 4* | AVO |

# **Mood board**



# **Story board**

# 





# **GitHub**

URL naar de GitHub repository van Keanu: <https://github.com/KM-Vista/Challenge5.git>

URL naar de GitHub repository van Didier en Keanu: <https://github.com/DidierVanspauwen/CH5.git>

# **Bijlage 1: Samenwerkingscontract**

Bij het maken van een plan van aanpak verdeel je van tevoren de rollen. Je legt de taken en verantwoordelijkheden vast in een samenwerkingscontract. Hierdoor is het helder wat de afspraken en verwachtingen zijn en is de kans groter dat het project slaagt. Het samenwerkingscontract stel je samen op en alle projectleden ondertekenen het.

**Samenwerken, jouw rol binnen de groep**

Elke groep is anders, ieder mens is anders. Om goed met elkaar te kunnen samenwerken, is het verstandig om bij de start te bepalen welke rol je hebt in het projectteam. Mensen nemen in een team vaak dezelfde rol op zich. De ene persoon neemt bijvoorbeeld het initiatief om alles te regelen, terwijl een ander zorgt voor een goede sfeer binnen de groep. De Britse onderzoeker Belbin heeft onderzocht hoe mensen samenwerken en welke rollen vaak voorkomen:

**1. Voorzitter:**neemt de leiding van de groep op zich. Luistert naar anderen en zorgt ervoor dat de groepsdoelen worden behaald.

**2. Afmaker:** de persoon die het werk altijd afmaakt. Is perfectionistisch, systematisch en voelt zich sterk verantwoordelijk.

**3. Waarschuwer**: de persoon die het proces en de tijd bewaakt.

**4. Groepswerker:** houdt de groep bij elkaar, kan met iedereen overweg en zorgt voor een positieve sfeer. Heeft geen duidelijke eigen mening.

**5. Bedenker:** de creatieveling die veel weet en steeds met nieuwe ideeën komt.

|  |  |
| --- | --- |
| **Format samenwerkingscontract** | |
| Namen van de projectleden + telefoonnummer +e-mailadres | 1. Keanu Molin, 0629130000, [208545@vistacollege.nl](mailto:208545@vistacollege.nl) |
| 1. Didier Vanspauwen, [514184@vistacollege.nl](mailto:514184@vistacollege.nl) |

|  |  |
| --- | --- |
| **Groepsregels** | |
| Doelstelling | Wat is het doel van het project? *Het doel van het project is een Python tekst based RPG met kerstthema.* |
| Werktijden | Wanneer werk je aan het projectverslag? Doe je dit gezamenlijk of individueel, of allebei? *Een deel van het verslag wordt individueel gemaakt en een deel van het verslag samen. Zo maakt bijvoorbeeld ieder voor zich het lean board, mood board en story board.* |
| Vergadertijden | Wanneer vergader je en hoe lang? Waar ga je vergaderen? *Vergaderingen vinden in principe tijdens de contacturen plaats en zo vak als nodig is. Daarbuiten kan er via Teams, e-mail en/of WhatsApp contact worden onderhouden.* |
| Afspraken communicatie | Hoe communiceer je met elkaar? Maak je bijvoorbeeld een whatsapp-groep aan? Of gebruik je iets anders? *Teams, WhatsApp en mondeling.* |
| Afspraken aanwezigheid | Wat spreek je af over de aanwezigheid? Wat verwacht je van iemands aanwezigheid? *Dat de ander vrijwel elke dag aanwezig is en indien niet, dat die persoon dan een berichtje stuurt.* |
| Afspraken documenten delen | Hoe deel je onderling de documenten? Welk hulpmiddel gebruik je (google drive, dropbox etc.)? *GitHub* |
| Procedure bij niet-nakomen afspraken | Wat gebeurt er als iemand zijn afspraken niet nakomt (niet aanwezig zijn, deadlines niet halen, niet communiceren etc.)? Werk je met waarschuwingen? Hoeveel? Wat zijn de consequenties? *Een keer kan gebeuren, maar als er gecommuniceerd wordt dan is er niets aan de hand. Gebeurt het zonder dat er is gecommuniceerd en is de ander de volgende dag weer aanwezig, dan is er in principe nog niets aan de hand als hetgeen dat niet af is alsnog ingehaald wordt. Wordt er niet gecommuniceerd, dan wordt een coach erbij gehaald en besproken wat mogelijke consequenties zullen zijn. Aangezien mogelijke consequenties de voortgang in gevaar kunnen brengen.* |

|  |  |
| --- | --- |
| **Taakverdeling** | |
| Rollen | Voorzitter: Keanu Molin |
| Afmaker: Didier Vanspauwen |
| Waarschuwer: Keanu Molin |
| Groepswerker: Keanu en Didier |
| Bedenker: Keanu en Didier |

|  |  |
| --- | --- |
| **Akkoord gemaakte afspraken** | |
| Namen, datum, handtekening | 1.    **Keanu Molin** |
| 1. **Didier Vanspauwen** |