

Alle eisen zijn belangrijk, maar zijn geprioriteerd om zoveel mogelijk bedrijfsvoordelen zo snel mogelijk te leveren. Ontwikkelaars proberen alle must haves *should haves* en *could haves* te implementeren, maar de *should haves* en *could haves* worden als eerste achtergelaten als er te weinig tijd overblijft voor het project.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Must haves** | **Should haves** | **Could haves** | **Won’t/would haves** |
| Het moet bits kunnen verzenden via infrarood | Een timer die bijhoudt hoe lang het spel nog duurt. | Schieten maakt een geluid | Een frame waar het systeem in zit. |
| Het moet bits via infrarood kunnen ontvangen en decoderen | Als een speler geraakt wordt, wordt er een geluid afgespeeld. | Verschillende soorten wapens.  Wapens die sneller schieten dan andere maar minder schade doen.  Wapens die langzamer schieten maar meer schade doen. | De communicatie met de game master arduino kan geregeld worden via een ander draadloos medium dan infrarood. |
| De game master Arduino moet spelers het startsignaal sturen als het spel begint | Spelers hebben een aantal levenspunten.  De speler is pas uitgeschakeld als hij/zij 0 levenspunten heeft. |  |  |
| De game master moet de score van spelers kunnen weergeven aan het einde van het spel. | Een werkend schermpje voor elke speler met informatie over: aantal levenspunten dat je nog hebt |  |  |
| Alle klassen en functies moeten voorzien zijn van Doxygen documentatie |  |  |  |
| Een klassendiagram waarin alle klassen beschreven zijn en hun onderlinge relatie tot elkaar. |  |  |  |
| Een concurrency model waarin in de communicatie tussen de onderlinge taken beschreven wordt |  |  |  |
| State transition diagrams maken |  |  |  |
| Github moet gebruikt worden om documenten en de programmacode op te slaan |  |  |  |
| Een demo van het embedded systeem |  |  |  |
| Een onderzoeksrapport over real-time operating systems |  |  |  |
| Een planning met individuele verwachte en gerealiseerde werkuren |  |  |  |
| Elke speler moet een eigen speler ID hebben die wordt meegestuurd bij het schieten |  |  |  |