



# ANALYSE DOCUMENT



Luuk van den maagdenberg  
PROJECT DoodleGuesser

# Inhoud

1.	Inleiding .....	2
2.	Acties .....	3
3.	Kwaliteitsattributen.....	4
4.	Globale schermopbouw .....	5
5.	Use cases .....	6
	Het use case diagram .....	8
6.	Domeinmodel.....	9

## 1. Inleiding

Ik ga een spel maken genaamd DoodleGuesser. Het doel van het spel is dat 1 speler een woord krijgt, hij moet vervolgens een tekening maken die het woord uitbeeldt. De andere spelers moeten vervolgens proberen te raden welk woord speler 1 probeert te tekenen.

Wanneer iedereen het woord heeft geraden of de timer is afgelopen, start de volgende ronde en moet een andere speler een woord tekenen.

## 2. Acties

ID	Naam	Omschrijving	Belang	Urgentie	Use case ID
F1	Woord tekenen	De speler tekent een woord wat de andere spelers moeten proberen te raden.	Must	Hoog	UC1
F2	Woord raden	Speler probeert het woord te raden wat bij de tekening van een andere speler past.	Must	Hoog	UC2
F3	Registreren	Speler registreert zichzelf.	Should	Middel	UC3
F4	Bericht sturen	De speler stuurt een bericht naar de andere spelers in het spel.	Could	Laag	UC4
F5	Privé game aanmaken	Speler maakt een privé game aan.	Could	Laag	UC5
F6	Vriend toevoegen	Speler voegt een vriend toe.	Would	Laag	UC6

### 3. Kwaliteitsattributen

ID	Categorie ISO 25010	Omschrijving
Q1	Performance	De responsetijd bedraagt maximaal 1 seconde
Q2	Bruikbaarheid	Het systeem kan door 95% van de doelgroep binnen 5 minuten worden gebruikt.
Q3	Betrouwbaarheid	Het systeem is tenminste 99% van de tijd beschikbaar.
Q4	Betrouwbaarheid	Het systeem is maximaal 1 uur per 24 uur niet beschikbaar.
Q5	Beveiligbaarheid	Gegevens worden verstuurd over een beveiligde verbinding.
Q6	Beveiligbaarheid	Foto's van medewerkers en klanten worden versleuteld opgeslagen.
Q7	Onderhoudbaarheid	Het systeem is modulair opgebouwd.
Q8	Onderhoudbaarheid	Source code geschreven in Java is geschreven volgens de Java coderingsstandaard.
Q9	Onderhoudbaarheid	Source code is gedocumenteerd.
Q10	Onderhoudbaarheid	Tenminste 20% van de source code wordt getest met unittests.

## 4. Globale schermopbouw

DoodleGuesser

# Draw the word 'lion'

Clear

0:43

Henk: Cat  
Henk: Dog  
Piet: Tiger  
Jan: Horse

Enter Text

Send

Doodle Guesser

Username:

Password:

Register

Login

## 5. Use cases

<b>Naam</b>	UC1: Woord tekenen
<b>Samenvatting</b>	De speler tekent een woord wat de andere spelers moeten proberen te raden.
<b>Actoren</b>	Speler
<b>Aannamen</b>	Speler is ingelogd. Speler is aan de beurt om een woord te tekenen.
<b>Beschrijving</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. De speler kiest de kleur waarmee hij wil tekenen. En klikt in het canvas waar hij wil beginnen met tekenen.</li><li>2. De server stuurt het punt samen met de kleur naar de andere spelers.</li><li>3. De speler beweegt zijn muis over het canvas.</li><li>4. Het systeem stuurt de coördinaten van de muis naar de andere spelers zodat de tekening ook bij hun verschijnt.</li></ol>
<b>Uitzondering</b>	[1]
<b>Resultaat</b>	Speler heeft een (deel van een) woord getekend.

<b>Naam</b>	UC2: Woord raden
<b>Samenvatting</b>	Speler probeert het woord te raden wat bij de tekening van een andere speler past.
<b>Actoren</b>	Speler
<b>Aannamen</b>	Speler is ingelogd. Speler is niet aan de beurt om te tekenen.
<b>Beschrijving</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. De speler typt een woord in de chat en verstuurd dit.</li><li>2. Het systeem checkt of het woord correct is laad de speler het resultaat weten.</li><li>3. De speler bekijkt het resultaat. [1]</li></ol>
<b>Uitzondering</b>	[1] Wanneer de speler het fout geraden heeft, ga terug naar 1.
<b>Resultaat</b>	Speler heeft een geprobeerd het woord te raden.

<b>Naam</b>	UC3: Registreren
<b>Samenvatting</b>	Speler registreert zichzelf.
<b>Actoren</b>	Speler
<b>Aannamen</b>	Speler is nog niet ingelogd.
<b>Beschrijving</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. De speler vult zijn gegevens in en klikt op registreren.</li><li>2. Het systeem checkt de gegevens en geeft feedback aan de speler. [1]</li></ol>
<b>Uitzondering</b>	[1] Wanneer de gegevens fout zijn krijgt de speler een melding en kan de speler de fout verbeteren.
<b>Resultaat</b>	De speler heeft zichzelf geregistreerd.

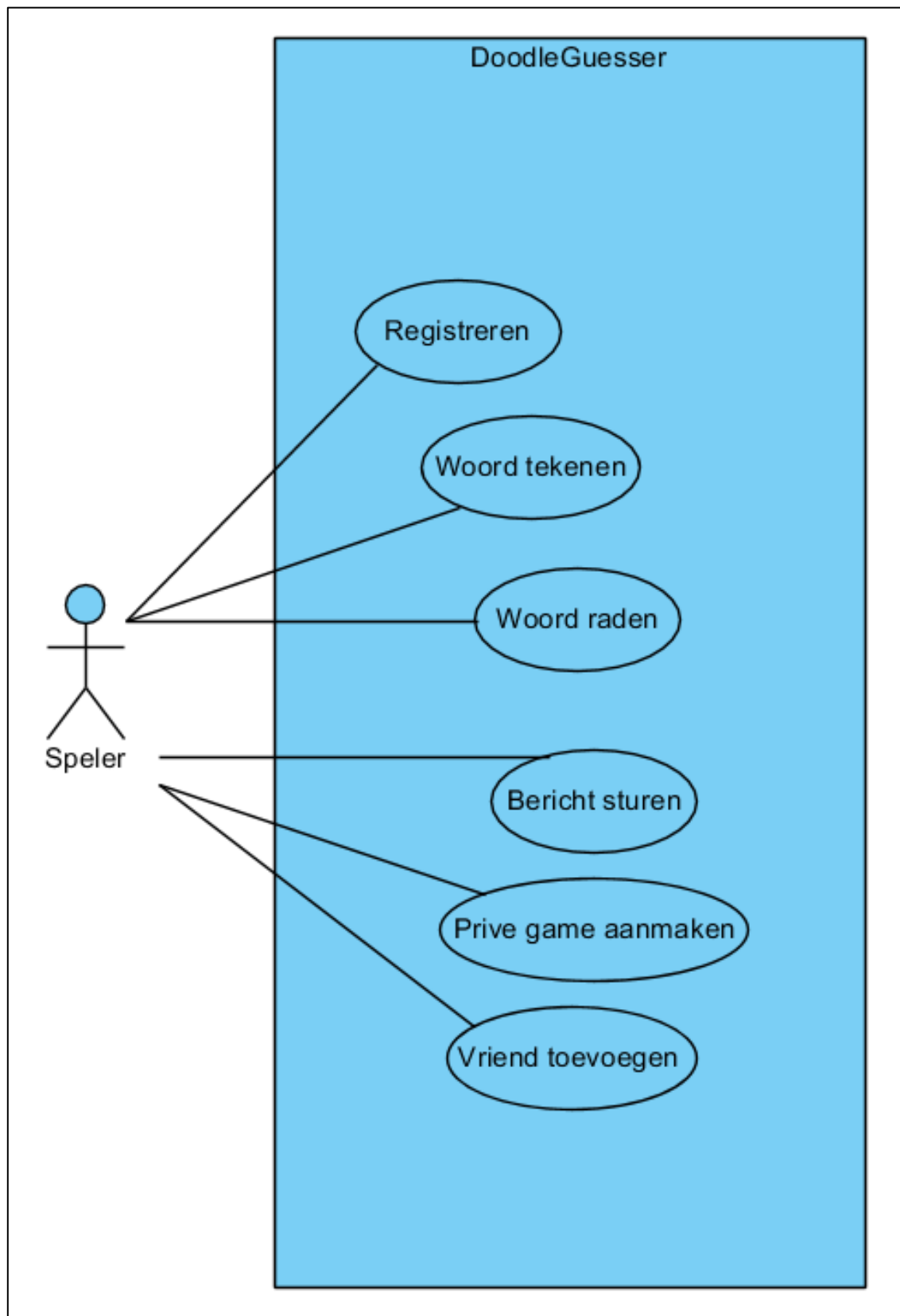
<b>Naam</b>	UC4: Bericht sturen
<b>Samenvatting</b>	De speler stuurt een bericht naar de andere spelers in het spel.
<b>Actoren</b>	Speler
<b>Aannamen</b>	Speler is ingelogd.
<b>Beschrijving</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. De speler typt zijn bericht en verstuurd het.</li> <li>2. Het systeem laat het in het chat scherm van de andere spelers zien. [1]</li> </ol>
<b>Uitzondering</b>	[1] Wanneer het bericht het woord bevat wat moet worden geraden, word het niet naar de andere spelers gestuurd.
<b>Resultaat</b>	De speler heeft een bericht naar de andere spelers gestuurd.

<b>Naam</b>	UC5: Privé game aanmaken
<b>Samenvatting</b>	Speler maakt een privé game aan.
<b>Actoren</b>	Speler
<b>Aannamen</b>	Speler is ingelogd.
<b>Beschrijving</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. De speler start een privé game.</li> <li>2. Het systeem laat de vrienden van de speler weten dat er een privé game is. [1]</li> </ol>
<b>Uitzondering</b>	[1] Wanneer de speler geen vrienden heeft, word het spel nooit gestart.
<b>Resultaat</b>	De speler heeft een privé game gestart.

<b>Naam</b>	UC6: Vriend toevoegen
<b>Samenvatting</b>	Speler voegt een vriend toe.
<b>Actoren</b>	Speler
<b>Aannamen</b>	Speler is ingelogd.
<b>Beschrijving</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. De speler typt de naam in van de speler die hij wil toevoegen. [1]</li> <li>2. Het systeem laat de andere speler een melding zien.</li> <li>3. De andere speler kan het accepteren of weigeren. [2]</li> </ol>
<b>Uitzondering</b>	<p>[1] Wanneer de speler die bij de naam hoort niet bestaat krijgt de speler een melding te zien.</p> <p>[2] Wanneer de speler niet reageert blijft het verzoek open staan.</p>
<b>Resultaat</b>	De speler heeft een vriend toegevoegd.



## Het use case diagram



## 6. Domeinmodel

