# Funtionele Requirements

|  |  |
| --- | --- |
| Portal | Prioriteit |
| De gebruiker kan een game selecteren om naar de lobby’s te gaan | M |
| De gebruiker kan chatten met alle mensen die in de portal zitten | S |
| De gebruiker kan vrienden toevoegen | C |

|  |  |
| --- | --- |
| Lobby | Prioriteit |
| De gebruiker kan een game hosten | M |
| De host kan kiezen tussen een toernooi en een normale game | M |
| De gebruiker kan zien hoeveel mensen in de match-lobby zijn, game gestart is en hoelang de game nog duurt. | M |
| Gebruikers in de lobby kunnen een lijst van actieve games/gamerooms zien” | M |
| De gebruiker kan zien of een game al begonnen is | S |

|  |  |
| --- | --- |
| Match Lobby | Prioriteit |
| Alle spelers in de room mogen gebruik maken van de chat. | M |
| Einde van het spel scorebord. | M |
| Host mag spelers uit room kicken | S |
| Er zijn x-aantal mappen beschikbaar | S |
| Host mag de map instellen | C |
| Host mag de timer bepalen | C |
| Host mag een wachtwoord op de kamer zetten | C |
| Host mag spel bekijken aan/uit zetten | C |
| Spelers mogen mensen uitnodigen uit vriendenlijst | C |
| Scorebord met verschillende categorieën | C |

|  |  |
| --- | --- |
| In-Game | Prioriteit |
| De gebruiker kan om tips/help vragen | M |
| De gebruiker moet kunnen schieten | M |
| De gebruiker kan zijn zwaartekracht veranderen | M |
| De gebruiker moet rond kunnen lopen | M |
| De gebruiker moet het kristal kunnen oppakken. | S |
| De gebruiker moet een andere speler kunnen muten | C |
| De gebruiker moet een item kunnen oppakken | C |

# Non-functionele requirements

|  |  |
| --- | --- |
| Eis | Prioriteit |
| Gebruik maken van het RMI techniek | M |
| Het moet platform onafhankelijk zijn | M |
| Minimale lag | M |
| Het moet realtime zijn | M |
| Het spel moet multiplayer zijn | M |
| Er moet minimaal 1000 paralellen games tegelijk gespeeld kunnen worden | M |
| Het moet gecodeerd zijn in Java | M |
| De gebruiker moet het spel kunnen downloaden | M |
| De gebruiker moet tegen NPC’s kunnen spelen | M |
| Doormiddel van een database worden de highscores opgeslagen | M |
| Het spel wordt in 2D gemaakt | M |

|  |  |
| --- | --- |
| Spelregels | Prioriteit |
| In-game chat is zichtbaar | M |
| De game personages lijken op de ontwikkelaars | M |
| De gebruiker hebt een levensbalk in het spel | M |
| De gebruiker krijgt een willekeurig karakter toegewezen | M |
| Spel bevat 4 spelers | M |
| Om punten te scoren heb de gebruiker een crystal/kills nodig | M |
| De gebruiker kan alleen zijn eigen score zien in-game | M |
| Spel werkt volgens zwaartekracht regels | M |
| Er is een timer die aftelt | M |
| De score wordt in-game bijgehouden | M |
| De gebruiker begint met een standaard wapen | S |
| De normale wapens hebben oneindig kogels | S |
| De gebruiker krijgt extra punten als hij de speler met crystal dood | S |
| Als De gebruiker vaker doodgaat, is de gebruiker respawn timer langer | S |
| Als de gebruiker de crystal heeft krijgt hij minder schade | S |
| Er zijn items die de gebruiker een extra kracht geven | S |
| Als de gebruiker respawned heb de gebruiker een aantal seconden dat de gebruiker niet geraakt kan worden | S |
| Kleuren in chat voor elke speler | S |
| De gebruiker moet een speciale kracht hebben | C |
| Speciale wapens hebben magazijnen | C |
| Chat alleen te zien als de gebruiker typt of iemand anders typt | C |
| Als de speler met crystal dood is blijft de crystal op die locatie liggen | C |
| De chat heeft anti-spam filter | C |
| Een aantal worden staan op de zwarte lijst die niet zichtbaar zijn al die getypt zijn | C |
| Als de speler disconnect gebeurt er iets op zijn laatste locatie | C |
| Er zullen willekeurige acties in het spel voorkomen | C |

|  |  |
| --- | --- |
| Term | Beschrijving |
| Map | Omgeving waar het spel zich afspeelt |
| Host | Iemand die een kamer aanmaakt waarin mensen aan kunnen deelnemen. |
| NPC | Computer gestuurd speler. |
| Realtime | Live. |
| Multiplayer | Meerdere spelers |
| RMI | Een techniek waarbij verschillende computers met elkaar |
| Disconnect | De speler verbreekt zijn verbinding met het spel |
| Lobby | De kamer waar alle rooms van een spel worden weergeven met informatie |
| Portal | Het beginscherm van de applicatie waren alle spelers met elkaar kunnen praten en een spel kunnen kiezen |
| Room | De kamer waarin alle spelers zich verzamelen om het spel te beginnen |
| Timer | De tijdsduur van het spel |
| Crystal | Het kristal die je punten geeft als je hem vasthoud |
| Respawn | Als je weer tot leven komt als je dood bent gegaan |
| Muten | Dan maak je een speler stil voor jou dat je zijn teksten niet meer ziet |