# Funtionele Requirements

|  |  |
| --- | --- |
| Portal | Prioriteit |
| Je kan een game selecteren om naar de lobby’s te gaan | M |
| Je kan chatten met mensen uit je vriendenlijst | S |
| Je kan vrienden toevoegen | S |

|  |  |
| --- | --- |
| Lobby | Prioriteit |
| Je kan een game hosten | M |
| Zien hoeveel mensen in de match-lobby, game gestart is en hoelang de game nog duurt. | M |
| Je kan een game klikken om te bekijken | M |
| Je 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 |
| In-game chat is zichtbaar | M |
| De game personages lijken op de ontwikkelaars | M |
| Je hebt een aantal respawns | M |
| Je hebt een levensbalk in het spel | M |
| Je krijgt een willekeurig karakter toegewezen | M |
| Spel bevat 4 spelers | M |
| Om punten te scoren heb je een crystal/kills nodig | M |
| Je kan alleen jouw 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 |
| Je kan om tips/help vragen | M |
| Je begint met een standaard wapen | S |
| De normale wapens hebben oneindig kogels | S |
| Je krijgt extra punten als je de speler met crystal dood | S |
| Als je vaker doodgaat is je respawn timer langer | S |
| Minder schade krijgen met crystal | S |
| Er zijn items die je een extra kracht geven | S |
| Als je respawned heb je een aantal seconden dat je niet geraakt kan worden | S |
| Kleuren in chat voor elke speler | S |
| Je moet een speciale kracht kunnen gebruiken | C |
| Speciale wapens hebben magazijnen | C |
| Chat alleen te zien als je 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 |
| Je kan mensen in-game muten zodat je hun tekst niet ziet | C |
| Als de speler disconnect gebeurt er iets op zijn laatste locatie | C |
| Er zullen willekeurige acties in het spel voorkomen | 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 |
| Je moet het spel kunnen downloaden | M |
| Je moet tegen NPC’s kunnen spelen | M |