

[Titel van document]

[Ondertitel van document]



[Datum]

[Bedrijfsnaam]

[Bedrijfsadres]

Inhoud

[1 Inleiding 1](#_Toc411599815)

[2 Systeem 2](#_Toc411599816)

[2.1 Eisen 2](#_Toc411599817)

[2.2 Randsystemen, externe code 2](#_Toc411599818)

[3 Game flow 3](#_Toc411599819)

[4 UML 4](#_Toc411599820)

[4.1 Use-cases 4](#_Toc411599821)

[4.2 Game Control 4](#_Toc411599822)

[4.3 Input 4](#_Toc411599823)

[4.3.1 Eventuele subkopjes 5](#_Toc411599824)

[4.4 En zo verder. 5](#_Toc411599825)

[5 Physics 6](#_Toc411599826)

[5.1 Collision matrix 6](#_Toc411599827)

[5.2 Eventueel eigen systeem 6](#_Toc411599828)

[6 Data Flow 7](#_Toc411599829)

[6.1 Uitleg 7](#_Toc411599830)

[6.2 Kritieke momenten 7](#_Toc411599831)

[6.3 Locatie data 7](#_Toc411599832)

[7 AI 8](#_Toc411599833)

[7.1 Algoritmes 8](#_Toc411599834)

[7.2 State transitions 8](#_Toc411599835)

[7.2.1 Warrior 8](#_Toc411599836)

[7.2.2 2e unit 8](#_Toc411599837)

[8 Multiplayer 9](#_Toc411599838)

[8.1 Eisen 9](#_Toc411599839)

[8.2 Aannames 9](#_Toc411599840)

[8.3 Synchronisatie 9](#_Toc411599841)

[9 User Interface 10](#_Toc411599842)

[10 Game Screens 11](#_Toc411599843)

[10.1 Main menu 11](#_Toc411599844)

[10.2 Andere scherm 11](#_Toc411599845)

[11 Technische afspraken 12](#_Toc411599846)

[11.1 Artists 12](#_Toc411599847)

[11.2 Folder structuur 12](#_Toc411599848)

[11.3 File types 12](#_Toc411599849)

[12 Geluid en muziek 13](#_Toc411599850)

[12.1 Onderdeel x 13](#_Toc411599851)

[13 Level specifieke code 14](#_Toc411599852)

[13.1 Level 12 14](#_Toc411599853)

[13.2 Boss X - Final final boss 14](#_Toc411599854)

[14 Versiebeheer 15](#_Toc411599855)

[14.1 Versie 0.1 15](#_Toc411599856)

[14.1.1 Versie 0.1.0001 15](#_Toc411599857)

[14.2 Versie 0.2 15](#_Toc411599858)

1 Inleiding

2 Systeem

2.1 Eisen

2.2 Randsystemen, externe code

3 Game flow

4 UML

4.1 Use-cases

4.2 Game Control

4.3 Input

4.3.1 Eventuele subkopjes

4.4 En zo verder

5 Physics

5.1 Collision matrix

5.2 Eventueel eigen systeem

6 Data Flow

6.1 Uitleg

6.2 Kritieke momenten

6.3 Locatie data

7 AI

7.1 Algoritmes

7.2 State transitions

7.2.1 Warrior

7.2.2 2e unit

8 Multiplayer

8.1 Eisen

8.2 Aannames

8.3 Synchronisatie

9 User Interface

10 Game Screens

10.1 Main menu

10.2 Andere scherm

11 Technische afspraken

11.1 Artists

11.2 Folder structuur

11.3 File types

12 Geluid en muziek

12.1 Onderdeel x

13 Level specifieke code

13.1 Level 12

13.2 Boss X - Final final boss

14 Versiebeheer

14.1 Versie 0.1

14.1.1 Versie 0.1.0001

14.2 Versie 0.2