

**Project02: RPG game**

**Matthias De Brée**

|  |
| --- |
| **Web & Mobile development** |
| **Academiejaar 2012-2013** |
| **Professionele Bachelor ICT** |

Inhoud

[Samenvatting projectvoorstel 2](#_Toc352264540)

[Korte omschrijving van het project 2](#_Toc352264541)

[Gedetailleerd projectvoorstel 2](#_Toc352264542)

[Doelpubliek & Context 2](#_Toc352264543)

[Vergelijkbare applicaties / websites 2](#_Toc352264544)

[Beschrijving en functionaliteit van je eindresultaat 2](#_Toc352264545)

[Beschrijving van gebruikte technologieën, platform 2](#_Toc352264546)

[Problemen 2](#_Toc352264547)

[Planning 4](#_Toc352264548)

[Werkplanning 4](#_Toc352264549)

[Mijlpalen 4](#_Toc352264550)

# Samenvatting projectvoorstel

## Korte omschrijving van het project

Android rpg game met level up systeem, communicatie naar server, combat via swipe functie. Geschreven in html/css/javascript (Phonegap), web interface met stats. Ook zal er een RESTful API geschreven worden voor het ophalen van alle informatie/stockeren van de gebruiker.

# Gedetailleerd projectvoorstel

## Doelpubliek & Context

Alle leeftijden, 12+ tot .. iedereen die geïnteresseerd is in dit soort games.

## Vergelijkbare applicaties / websites

Alle turn-based rpg’s. Clash tussen Angry birds & Pokemon!

## Beschrijving en functionaliteit van je eindresultaat

In het eindresultaat zal de gebruiker beginnen met een account aan te maken. Dit account zal ook in een online database opgeslagen worden zodat het account via een website kan bekeken worden. Het account zal mogelijkheid krijgen tot het verzamelen van een viertal personages, monsters,.. die voor hem vechten. Elk zullen ze een aantal unieke krachten ter beschikking hebben om te gebruiken.

De gebruiker zal terecht komen in een map met locaties, elke locatie onderverdeeld in een aantal levels (Angry birds stijl). Per level zal er gevochten moeten worden en experience verzameld worden. Meer experience = hoger level = sterker.

Na een aantal levels zal er een sterkere vijand te verslaan zijn en een collectable te vinden zijn. (Pokemon gymleader.. ).

## Beschrijving van gebruikte technologieën, platform

Dit project zal gemaakt worden met PhoneGap (Java wordt vervangen door html/css/javascript). SQL database lokaal op de smartphone om het account op te slaan en een online database om de stats op een website te bekijken. jQuery en javascript zullen de basis vormen van de app. De website met gegevens zal een interface nodig hebben om op een gebruiksvriendelijke manier alle stats te bekijken, dit zal gemaakt worden via php/html/css. Extra: gegevens beschikbaar maken in een RESTful Api.

## Problemen

De grootste uitdaging in dit project is dat de app in html en javascript zal gemaakt worden. Het is niet de bedoeling dat de app een “browsergame” wordt, ik hoop de gevechten te kunnen brengen op een geanimeerde manier. Nog een probleem zal de variatie en hoeveelheid in personages, monsters en vaardigheden zijn. Het levelsysteem goed balanceren volgens het aantal levels en tegenstanders zal ook trial and error zijn. De gegevens opslaan in een database zal geen probleem vormen. Ook de online database is voorzien omdat ik vorig jaar een domein heb aangekocht.

# Planning

## Werkplanning

*28/04 Al het artwork verzamelen, opdelen in png’s.*

*05/05 Startscherm opstellen, gebruiker lokaal account laten aanmaken.*

*12/05 RESTful API maken, database opstellen en aanspreken via smartphone.*

*26/05 Map aanmaken + tutorial level waarbij de gebruiker zijn eerste monster krijgt.*

*02/06 Eerste levels opstellen + gevechtsysteem.*

## Mijlpalen

1. PhoneGap project opzetten
2. Database opvullen met monster, vaardigheden, levels, stats,..
3. Login pagina, registratie, account maken
4. Map, levels
5. Combat systeem, level systeem
6. Online gegevens opvragen, weergeven
7. Web interface met stats