



PetQuest

Mattias Gijssels

01-12-2024

Voorstel Eindejaar Project:

Titel: **PetQuest**

Inleiding

Dit project zou een Blazor webapp zijn gemaakt om een plezierige en interactieve ervaring te maken waarin gebruikers hun huisdieren kunnen tonen in een virtuele wereld. Geïnspireerd door games als Pokémon en digimon zou deze applicatie de gevechten eerder veranderen door geweldloze activiteiten die de unieke persoonlijkheden en eigenschappen van het huisdier gebruiken in een competitieve minigames. Het doel van dit project is om een entertainend platform uit te bouwen voor dierenliefhebbers en om een praktische en leerrijke applicatie uit te bouwen voor een tweedejaars C# student. De focus ligt om een programmatorisch correct en functionele applicatie te bouwen dat gebruikt maakt van C#, Blazor, LINQ en Entity Framework Core voor het verwerken van gebruikers profielen en huisdier profielen, het houden van minigames en user engagement te onderhouden.

Methodologie

Ik ga gebruik maken van:

- Blazor: Blazor-componenten om een webapplicatie uit te bouwen
- C#: Het schrijven van code en efficiënte game logic.
- Unittest: Het maken van Unittesten voor de applicatie
- API: Gebruikmaken van externe input (bv huidige weersomstandigheden die bepaalde dieren een voordeel geeft bij een race)
- Entity Framework Core: het maken en onderhouden van een database voor de gebruikersprofielen en huisdierprofielen.
- UI-design: Het bouwen van een user-friendly interface.

Features:

- Huisdierprofielen: gebruikers kunnen afbeeldingen opladen van hun huisdier en een datasheet invullen met gegevens van het huisdier (hoogte, gewicht, soort, etc..)
- Interactieve activiteiten: de huisdieren zullen kunnen deelnemen in leuke activiteiten zoals races en behendigheidsoefeningen.
- Persoonlijke aanpassingen: prijzen zullen na een challenge of race kunnen toegevoegd aan het profiel van het huisdier.