Plan van aanpak

Pouncy Paws

A Duck Hunt reboot

Versie: 1.0

Auteur: Mikaela Monsma

Datum: 20/03/2025

Inhoudsopgave

**Benodigdheden3**

Hardware

Software

**Grenzen en Limieten3**

**Mijlpalen4**

**Totale kosten (fictief)5**

Benodigdheden

**Software:**

* Python extensie v2025.6.1
* Pygame 2.6.1
* Python Debugger extensie v2025.8.0
* VS code
* Versiebeheer (Github)

**Hardware:**

**Processor**: Intel i3 of AMD Ryzen 3 (of beter).

**RAM**: Minimaal 8 GB (16 GB aanbevolen voor soepelere prestaties).

**Opslag**: Minstens 500 MB vrije schijfruimte voor assets en code.

**Rollen:** Voor dit project wordt er solo gewerkt.

Grenzen en Limieten

**Tijd –** Het project moet binnen 20 weken voltooid zijn. De tijd is beperkt flexibel in verband met examens. Verlenging van dit project zou de planning beïnvloeden.

**Team –** N.v.t. Dit project moet solo worden gemaakt. Hierdoor zijn er beperkingen in art en geluid. Het team is hierdoor ook niet flexibel. Wel kan er eventueel hulp worden gegeven van een buitenstaander.

**Scope –** Minimaal drie levels met een netjes uitgewerkte gameplay-ervaring. De game moet voldoen aan de volgende beschreven eisen:

•  Een win en loss (verlies) conditie (een win kan ook zijn dat de speler een highscore kan verbeteren).  
•  Tenminste drie verschillende schermen of levels (titelscherm, game-over-scherm, opties-scherm, pauze-scherm, level 1, level 2, etc.)  
•  Een waarde van een variabele die in een User Interface (UI) wordt weergegeven (bijvoorbeeld: health, levens, tijd, score, verzamelde items, munten, etc.).

**Aanvullende wensen:**  
•  Audio  
•  Animaties  
•  Verzamelbare objecten zoals bijvoorbeeld munten, hartjes, etc.  
•  Items die een voordeel aan de speler geven.

Voor de aanvullende wensen zullen eerst audio en animaties toegevoegd worden. Verzamelobjecten etc. zullen alleen worden geïmplementeerd wanneer hiervoor tijd is.

Mijlpalen:

De eerste paar weken zullen besteed worden aan de correcte documentatie en het onderzoeken van pygame en python.

**Week 8:** Eerste opzet van het menu en het klaarzetten van levels.

**Week 10:** Eerste volledig speelbare level klaar (Inclusief UI).

**Week 12:** Drie levels volledig functioneel, alle basismechanics aanwezig.

**Week 16:** Toevoegingen power-ups en eventuele animaties.

**Week 18:** Testfase afgerond, bugfixes en feedback verwerking.

**Week 20:** Laatste aanpassingen, optimalisatie en voorbereiding examinering.

Totale kostenindicatie

De totale kosten zijn afhankelijk van de gekozen versie. Hierbij is voor de basisversie gekozen in verband met tijdslimiet. Deze versie bevat de volgende onderdelen:

**Uitgebreide versie (Midden budget, langere tijdsduur)**

* Toevoegingen sprite sheets/ animaties.
* Uitbreiding van UI met een progressie bar.
* Simpele toevoegingen van muziek en geluidseffecten.
* Verder zijn alle minimumeisen aanwezig.
* Enkele basis power-ups (Alleen wanneer hier tijd voor beschikbaar is).

**Geschatte Kosten (Fictief): €8.000 - €12.000**