# Requirements

Voor ons project hebben we een aantal requirements opgesteld om gemakkelijk te weten wat we precies nodig hebben en hoe dringend het is. Het zijn zowel functionele als non-functionele requirements. We hebben de requirements onderverdeeld via de MoSCoW-methode (Wikipedia, 2022). Hierbij is het gemakkelijk om al onze requirements onder te verdelen in hoe belangrijk ze zijn.

## Must have’s

Een aantal requirements zijn nodig voor het kunnen draaien van het spel en de werking eromheen. Ook zijn hier requirements in verwerkt die nodig zijn om alle leeruitkomsten aan te kunnen tonen.

* De game
  + Moet kunnen opstarten
  + Er moet een begin zijn
  + Er moet een eind zijn
* Entertainment

## Should have’s

Een aantal requirements zijn heel leuk om in het spel te hebben, maar hebben niet de prioriteit bij het proces. Zonder deze requirements is het spel nog steeds te bespelen.

* De controller
  + Het character moet bestuurd kunnen worden
  + Verbinding met computer
* De website
  + Moet via internet beschikbaar zijn
* Downloadlink voor de game
  + Dat mensen het spel downloaden
* Schets van characters/wereld/logo etc.
* Mockup van de website
* Mockup van de schets
* Git
* Moet vanuit een client code erop kunnen zetten
* Router
* Demilitarized zone (DMZ) met twee routers
* Reclamevideo over het spel
  + Informeren over het spel

## Could have’s

Een aantal requirements kunnen uiteindelijk nog toegevoegd worden aan het project om het leuker te maken maar hebben geen prioriteit. Voor uiteindelijke uitbereidingen zijn hier dus could have’s:

* Emoties
* Interactie
  + Sensoren die feedback sturen naar de game
  + Actuatoren geeft iets weer op het scherm
* Stats (via een database)
  + Data wordt verzonden vanuit game naar database
* Active Directory

**Probeer geen problematiek aan te pakken, bewustwording is wel handig**

**Laat geluid een centrale rol spelen**

**Platte problemen aanpakken, geen dementie of iets dergelijks**

**Goed naar de doelgroep kijken: moet het wel gamers zijn?**