31-10-2018

Door: Marco Jacobs

Analyse document

“Big Idea” Semester 3 Software & FUN

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Versienr. | Wijzigingen | Auteur | Datum |
| 1.0 | Eerste opzet Document | Marco Jacobs | 31-10-2018 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

Documenthistorie

Inhoud

[Termenlijst 3](#_Toc528761599)

[Term 3](#_Toc528761600)

[Definitie 3](#_Toc528761601)

[Inleiding 4](#_Toc528761602)

[Acties 5](#_Toc528761603)

# Termenlijst

|  |  |
| --- | --- |
| Term | Definitie |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

# **H1 Inleiding**

Het project is voor semester 3 software en later komt FUN er ook bij. De beoordeling zal worden uitgevoerd door Jelle Oosterkamp en Björn Hamels, dit zijn mijn docenten voor het vak software en FUN.

De bedoeling is om een Big Idea uit te werken die minimaal de leerdoel van software en FUN semester 3 bevat.   
Voor mijn Big Idea ben ik van plan om een multiplayer quiz te maken. Je speelt 1 tegen 1 en krijgt ieder een set vragen en wie de meeste vragen goed heeft wint. De spelers moet om de beurt dezelfde vraag beantwoorden en wanneer ze beide hebben geantwoord krijgen ze te zien of ze hem goed hadden en ook krijgen ze dan de tussenstand te zien. Uiteindelijk kun je dus verliezen, winnen, maar ook gelijkspelen (als je beide dus evenveel punten hebt behaald). Wanneer een vraag door beide personen is beantwoordt, gaat het spel automatisch door naar de volgende vraag totdat er 5 vragen zijn gesteld. Na die 5 vragen wordt dus de tussenstand bekeken en wordt er gekeken wie er heeft gewonnen. Beide spelers krijgen een melding met de einduitslag.

Om deel te nemen aan het spel moet je eerste inloggen en daarvoor moet je dus ook kunnen registreren. Als er een speler is ingelogd moet er gewacht worden totdat er ook een andere ingelogde speler is om het spel te starten.

Dit document dient ervoor om een (niet technisch) beeld te creëren van wat de applicatie moet doen en waaruit het bestaat.

# **H2 Acties**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Id | Naam | Omschrijving | Belang | Urgentie | Use Case Id |
| F1 | Registreren | Een speler kan met zijn naam en wachtwoord registreren. | Must | Hoog | UC1 |
| F2 | Inloggen | Een speler kan met zijn naam en wachtwoord inloggen. | Must | Hoog | UC2 |
| F3 | Antwoorden | Een speler kan een antwoord kiezen. | Must | Hoog | UC3 |
| F4 | Bevestigen | Een speler kan een antwoord bevestigen. | Must | Hoog | UC4 |
| F5 | Passen | Een speler kan ervoor kiezen om een vraag over te slaan. | Should | Midden | UC5 |
| F6 | Verander vraag | Een speler kan ervoor kiezen om een andere vraag te krijgen. | Should | Midden | UC6 |
| F7 | Helpen | De speler kan een tip krijgen. | Should | Midden | UC7 |

# **H3 Regels**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Id | Omschrijving | Belang | Urgentie |
| R1 | Er zijn twee spelers. | Must | Hoog |
| R2 | Er zijn 2 speelblokken. | Must | Hoog |
| R3 | Elk blok bestaat uit 5 balken (1 balk voor de vraag en 4 voor de antwoorden). | Must | Hoog |
| R4 | Het eigen speelblok wordt “playerfield” genoemd. | Must | Laag |
| R5 | Het speelblok van de tegenstander wordt het “enemyfield” genoemd. | Must | Laag |
| R6 | De speler ziet niet het antwoord van de tegenstander. | Must | Midden |
| R7 | Het spel begint wanneer beide spelers op start hebben gedrukt | Must | Hoog |
| R8 | Het spel toont het resultaat van de gegeven antwoorden pas als beide spelers de antwoorden hebben bevestigt. | Should | Laag |
| R9 | Een speler heeft een unieke gebruikersnaam | Should | Laag |
| R10 | Een speler mag zijn antwoord niet meer veranderen na het bevestigen. | Should | Laag |
| R11 | Een speler mag maar 1 keer per spel om een tip vragen. | Should | Laag |
| R12 | Een speler mag maar 1 keer per spel een braag overslaan. | Should | Laag |
| R13 | Wanneer een vraag goed beantwoord is, krijgt de speler 1 punt. | Must | Midden |
| R14 | Wanneer een vraag fout beantwoord is, krijgt de speler 0 punten. | Must | Midden |
| R15 | Wanneer een speler een tip heeft gebruikt, wordt er maar een half punt toegerekend. | Should | Laag |
| R16 | Wanneer een speler een vraag heeft overgeslagen, worden er geen punten toegerekend. | Should | Laag |
| R17 | Een speler heeft gewonnen wanneer hij de meeste juiste antwoorden heeft gegeven. | Must | Hoog |
| R18 | Beide spelers krijgen een melding met het resultaat van het spel. | Should | Laag |
| R19 | Wanneer een antwoord juist is dan kleurt het balkje (van het gegeven antwoord) groen. | Must | Hoog |
| R20 | Wanneer het gegeven antwoord onjuist is dan kleurt dat vakje rood | Must | Hoog |