**Globale Planning**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Week 1 | Week 2 | Week 3 | Week 4 |
| Groep Samenstellen | Ontmoeten Tutor/Opdrachtgever | Werken aan ontwerp | Start Programmeren |
| Projectbeschrijving Begrijpen | Requirements Verzamelen | Afstemmen Opdrachtgever | Ontwerpen Afronden |
| Samenwerkingsovereenkomst | Start Ontwerp Maken | Opzetten Projectomgeving |  |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Week 5 | Week 6 | Week 7 | Week 8 | Week 9 | Week 10 |
| Programmeren | Programmeren | Programmeren | Programmeren | Programmeren | Feestelijke Aflsluiting |
|  |  | Starten  Documentatie | Testen | Oplevering Blackboard |  |

**Vragen over Requirements**

* *~~Wat voor thema?~~*
* *Wie gaat het spel gebruiken?*
* *Wat moet het Thema veranderen?*
* *Welke Resolutie moet het spel hebben?*
* *Hoe wilt u de voortgang getoont worden?*

**Requirements**

* Het speelveld bestaat uit 16 memory kaarten, deze zijn als 4 bij 4 kaarten zichtbaar.
* De achterkant van de kaarten mag zelf gekozen worden.
* De voorkant van de kaarten mag zelf gekozen worden.
* Het scherm moet dynamisch (form onload) opgebouwd worden (niet 16 kaarten vooraf op het windows form plaatsen), maar eerst een hoofdmenu o.i.d.
* Memory moet met 2 spelers gespeeld kunnen worden, beide spelers zijn ‘mens’ en spelen op hetzelfde bord/scherm (geen meerdere geopende instanties van het memory spel).
* Bij het starten van het spel ziet de speler alle kaarten ‘op de kop’ in een 4 bij 4 matrix.
* De spelers kunnen hun namen ingeven in het scherm.
* Er moet een knop zijn om het spel te resetten (herstarten).
* Wanneer het spel is afgelopen, moeten de scores en namen van beide spelers worden opgeslagen en of de speler heeft verloren of gewonnen.
* Vanuit het hoofdmenu moet er genavigeerd kunnen worden naar een pagina waar de highscores op te zien zijn.
* De huidige status van het spel moet worden vastgelegd in het tekstbestand ‘memory.sav’ (het spel wordt als het ware bevroren). De volgende aspecten van het spel moeten worden vastgelegd: status van de 16 kaarten, namen van de spelers, scores van de spelers, welke speler aan de beurt is.
* Terug laden van de opgeslagen bevroren status van het spel. Bij het terug laden van de bevroren status worden de kaarten teruggezet, de namen ingevuld, de scores ingevuld en welke speler aan de beurt was.
* Het toevoegen van sockets voor multiplayer tussen twee computers/laptops.
* Het versleutelen van het memory.sav bestand
* Een grote speelveld
* Meerdere thema’s
  + Bron moet gegeven zijn
  + Geen watermarks
  + Moet er “mooi” uitzien, 1 geheel
    - One Ring to Rule them all
* Muziek & animaties
  + Bijpassend
* Singleplayer/Challenges (binnen x beurten/tijd)

**Vragen tutor**

**Notitites**

* Opdrachtgever beslist
* Prioriteit lijst: Must Have, Should Have, Could Have, Wont Have
* Project Experts in Memory project PDF
* Eind van de sprint, als er een demo is laat het zien