Analysedocument Raad het Woord S2

Inhoud

[Over de applicatie 3](#_Toc512844883)

[Requirements 3](#_Toc512844884)

[Must have 3](#_Toc512844885)

[Should have 3](#_Toc512844886)

[Could have 3](#_Toc512844887)

[Won’t have 3](#_Toc512844888)

[Onderbouwing requirements 4](#_Toc512844889)

[Kwaliteitseisen 4](#_Toc512844890)

[Use cases 4](#_Toc512844891)

[Use case beschrijving 5](#_Toc512844892)

[Test cases 8](#_Toc512844893)

[Testmatrix 9](#_Toc512844894)

[Schetsen 10](#_Toc512844895)

# Over de applicatie

Het doel is om een spel te maken zoals [Guessy Words](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.gezellig.guessywords&hl=nl) / 30 seconds. Er zijn twee teams die spelen. Een speler legt de gegeven begrippen uit en de andere speler moet deze raden, zonder het woord zelf te noemen in de uitleg. Dit moet binnen een bepaalde tijd gedaan worden (30 seconden per ronde).

# Requirements

Om een analyse te maken van de functies die nodig zullen zijn wordt de MoSCoW methode gebruikt.

## Must have

- M01 Gebruikers moeten teams kunnen aanmelden

- M02 Gebruikers moeten het spel kunnen starten

- M03 Gebruikers moeten tijdens een ronde de te raden begrippen apart kunnen goedkeuren

- M04 Gebruikers moeten tijdens een ronde de te raden begrippen apart kunnen afkeuren

- M05 Applicatie moet tijdens een ronde de te raden begrippen weergeven

- M06 Gebruikers kunnen online leaderboards oproepen (statistieken)

- M07 Applicatie moet op het einde van het spel een scorebord weergeven met naam en score van de teams

- M08 Applicatie moet op het einde van een ronde een scorebord weergeven met een optie om door te gaan naar een volgende ronde

## Should have

- S01 Gebruikers moeten de maximale score van het spel kunnen kiezen

- S02 Gebruikers moeten een onderwerp kunnen kiezen voor in de game

- S03 Gebruikers moeten een onderwerp kunnen verzoeken

## Could have

- C01 Gebruiker moet het aantal teams kunnen kiezen

- C02 Gebruiker moet de applicatie op het einde van het spel opnieuw kunnen starten met dezelfde teams, of afsluiten

- C03 Gebruiker moet tussendoor het spel kunnen beëindigen

## Won’t have

- W01 Gebruikers kunnen zelf begrippenlijsten kunnen toevoegen

## Onderbouwing requirements

M01 t/m M05: Zijn nodig om het spel te kunnen spelen

M06: Gebruikers kunnen dan elkaars statistieken vergelijken

M07 t/m M08: Zijn features die wel een heel erg belangrijk onderdeel zijn van het spel, maar niet van invloed zijn op het functioneren.

S01: Een gebruiker moet in staat zijn om te kiezen hoe lang hij/zij wil spelen

S02: Een gebruiker kan zelf kiezen wat voor een soort woorden er gevraagd kunnen gaan worden, bijvoorbeeld afgestemd op kinderen.

S03: Als een gebruiker zelf graag een onderwerp zou willen zien in het spel, dan moet de gebruiker in staat zijn om dat te laten weten.

C01: Hoewel het leuk is om met meer dan twee teams te spelen, is de prioriteit om het met twee teams te doen.

C02: De gebruiker zou na afloop in staat moeten zijn om vrij snel weer opnieuw een spel te starten.

C03: De gebruiker zou in staat moeten zijn om een spel te eindigen en daarbij toch een scorebord en winnaar te laten weergeven.

W01: De woordenlijsten die standaard in het zitten moet voldoende zijn om deze functie overbodig te maken.

## Kwaliteitseisen

- Als een antwoord wordt goedgekeurd of afgekeurd moet het visueel te zien zijn

- Applicatie moet tijdens een ronde het huidige team wat aan de beurt is weergeven

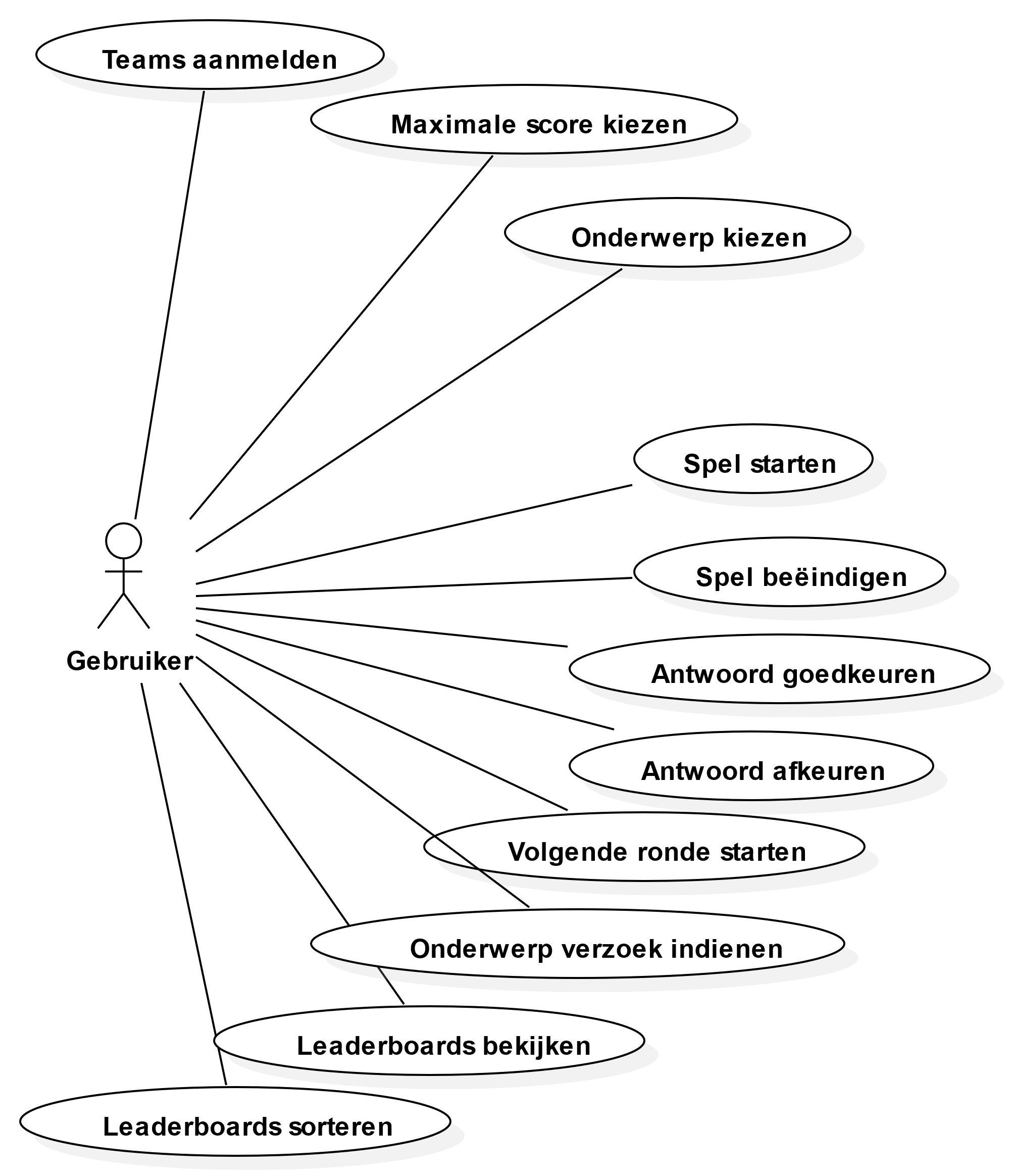
- Applicatie moet tijdens een ronde de score van het huidige team wat aan de beurt is weergeven

- Applicatie moet tijdens een ronde de resterende tijd van die ronde weergeven

- Applicatie moet gepauzeerd kunnen worden

- Applicatie moet tijdens het gebruik geen grote haperingen hebben, tenzij buiten macht van applicatie.

# Use cases



## Use case beschrijving

|  |  |
| --- | --- |
| Naam | Teams aanmelden |
| Samenvatting | De gebruiker wil beide teams een naam geven |
| Actoren | Gebruiker |
| Aannames | De game pagina is opgestart |
| Beschrijving | Gebruiker voert actie uit om beide teams een naam te geven. |
| Uitzondering | Geen. |
| Resultaat | De teams met namen worden weergegeven en verstuurd als de game gestart wordt. |

|  |  |
| --- | --- |
| Naam | Maximale score kiezen |
| Samenvatting | Het instellen van de maximum score |
| Actoren | Gebruiker |
| Aannames | De applicatie is opgestart |
| Beschrijving | Gebruiker voert actie uit om maximum score in te voeren. |
| Uitzondering | Geen. |
| Resultaat | De maximum score wordt weergegeven en verstuurd als de game gestart wordt. |

|  |  |
| --- | --- |
| Naam | Onderwerp kiezen |
| Samenvatting | Het kiezen van een onderwerp/categorie die gebruikt wordt in het spel |
| Actoren | Gebruiker |
| Aannames | De applicatie is opgestart |
| Beschrijving | Gebruiker voert actie uit om een onderwerp/categorie te selecteren. |
| Uitzondering | Wordt er geen onderwerp/categorie geselecteeerd, dan worden alle woorden erin meegenomen. |
| Resultaat | De geselecteerde woordenlijst wordt weergegeven en verstuurd als de game gestart wordt. |

|  |  |
| --- | --- |
| Naam | Spel starten |
| Samenvatting | De gebruiker wil een spel starten en het systeem start het spel. |
| Actoren | Gebruiker |
| Aannames | Er zijn twee namen voor de teams ingevoerd. |
| Beschrijving | Gebruiker voert actie uit om spel te starten -> systeem controleert namen, bepaalt maximum score en woordenlijst |
| Uitzondering | Er zijn incorrecte namen ingegeven |
| Resultaat | Het spel wordt gestart, de eerste ronde begint. |

|  |  |
| --- | --- |
| Naam | Spel beëindigen |
| Samenvatting | De gebruiker wil tijdens het spelen van een ronde het spel beëindigen |
| Actoren | Gebruiker |
| Aannamen | Er is een ronde bezig |
| Beschrijving | Gebruiker voert actie uit om spel te beëindigen -> Systeem beëindigd spel |
| Uitzondering | Geen |
| Resultaat | Scorebord met winnaar wordt weergegeven |

|  |  |
| --- | --- |
| Naam | Antwoorden goedkeuren | Antwoorden afkeuren |
| Samenvatting | Antwoorden goedkeuren, afkeuren |
| Actoren | Gebruiker |
| Aannames | Het spel is gestart |
| Beschrijving | Gebruiker voert actie uit om begrip goed te keuren -> systeem past score aan  Gebruiker voert actie uit om begrip af te keuren -> systeem past score aan |
| Uitzondering | Geen. |
| Resultaat | Er wordt score opgeteld of afgetrokken. De kleur van het begrip verandert hierbij. |

|  |  |
| --- | --- |
| Naam | Volgende ronde starten |
| Samenvatting | Het starten van de volgende / eerste ronde |
| Actoren | Gebruiker |
| Aannames | Het spel is al begonnen |
| Beschrijving | Gebruiker voert actie uit om volgende ronde te starten -> systeem start countdown timer -> als countdown timer voorbij is start systeem een nieuwe ronde |
| Uitzondering | Geen. |
| Resultaat | De volgende ronde wordt gestart, een (ander) team is nu aan de beurt |

|  |  |
| --- | --- |
| Naam | Onderwerp verzoek indienen |
| Samenvatting | Het verzoeken van een onderwerp om toe te voegen |
| Actor | Gebruiker |
| Aannames | De webpagina is geopend |
| Beschrijving | Gebruiker geeft een titel in.  Gebruiker geeft een beschrijving in.  Gebruikt voert actie uit om verzoek in te dienen. |
| Uitzondering | Er is geen titel ingegeven. |
| Resultaat | Er wordt een verzoek voor een onderwerp ingediend. |

|  |  |
| --- | --- |
| Naam | Leaderboards bekijken |
| Samenvatting | Het tonen van de klassementen van het spel |
| Actor | Gebruiker |
| Aannames | Geen |
| Beschrijving | Gebruiker voert actie uit om klassementen te tonen |
| Uitzondering | Geen |
| Resultaat | Klassementen worden getoond |

|  |  |
| --- | --- |
| Naam | Leaderboards sorteren |
| Samenvatting | Het sorteren van de klassementen van het spel |
| Actor | Gebruiker |
| Aannames | Geen |
| Beschrijving | Gebruiker voert actie uit om filter te selecteren |
| Uitzondering | Geen |
| Resultaat | Klassementen worden getoond, gesorteerd op voorkeur van gebruiker |

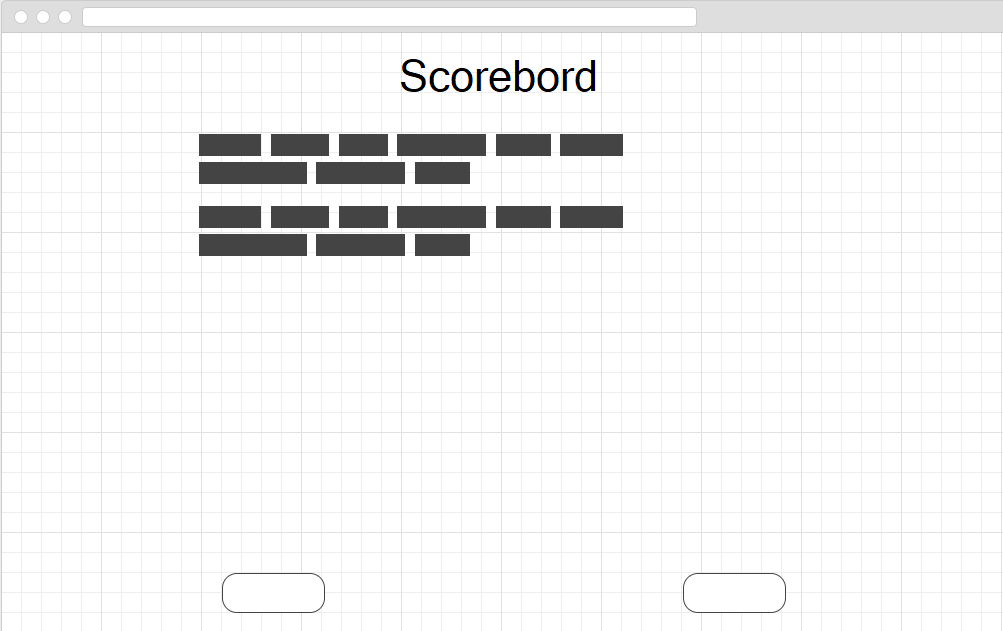
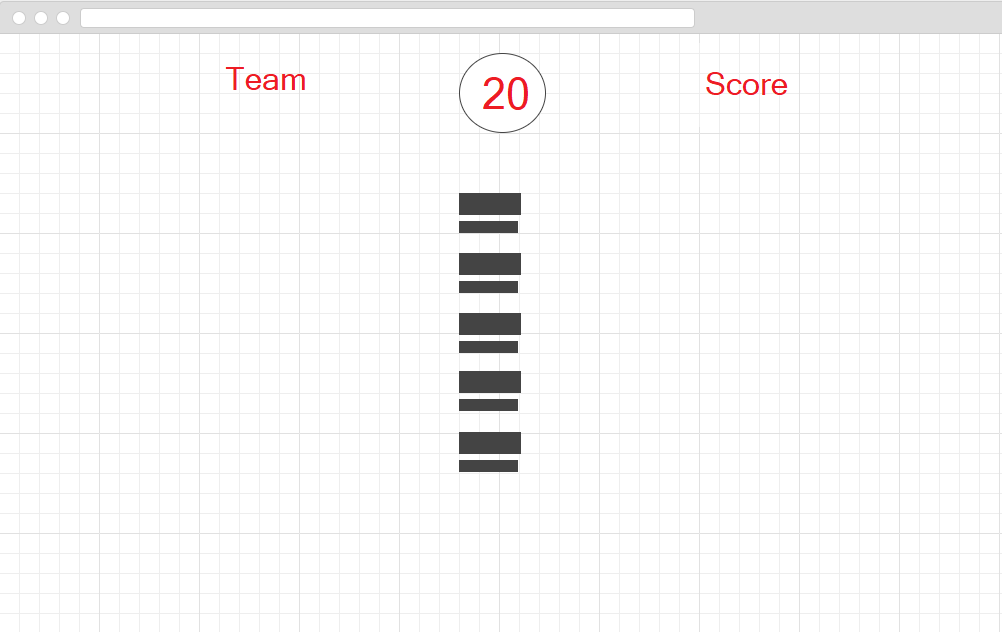
# Test cases

# Testmatrix

# Schetsen



Aanmeldscherm teams Tussenstand



Ingame Scorebord na afloop van het spel



Een verzoek voor een categorie indienen