# Ambitieproject

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Persoonsinformatie** | | | |
| Datum | 2022 – periode 8 | | |
| Student | Ruben Bosveld | Studentnummer | 166422 |
| Klas | ­2D | | |
| Docenten | E. Turkesteen L. Drewes | | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Plan van aanpak** | |
| Leerdoel | Spel ontwerpen |
| Aanpak |  |
| Verwacht resultaat | Een speelbaar spel |

# User stories

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Titel**  <<Vul de titel van de user story in>> | **Prioriteit**  << … >> | **Estimate (story points)**  << … >> |
| Als een game developer  wil ik een spel ontwerpen  zodat ik een spel een keer af maak | | |
| **Acceptatiecriteria (d.o.d.)** | | |
| Het spel is klaar voor oplevering als ik vind dat het spel speelbaar is met de basic mechanics. | | |
| **Functionele ontwerpdocumentatie** | | |
| Functionele ontwerpdocumentatie. Gebruik bijvoorbeeld een use-casediagram, activiteitendiagram en wireframes. | | |
| **Technische ontwerpdocumentatie** | | |
| Werk de technische details uit. Specificeer de keuze voor taal/framework/api. Gebruik bijvoorbeeld een klassendiagram en/of ERD. | | |