# Greenfoot project



**Game naam :**Chase

**Naam:** Ahmed Benhajar

**Klas:** IF-AO4-1L

**Bedrijf:** Softwaremanagement

**Opdrachtgever:** J. de Jong

**Datum:** 2-11-2018

**Versie** 1

Inhoud

[Greenfoot project 1](#_Toc529453487)

[Inleiding 3](#_Toc529453488)

[Samenvatting 4](#_Toc529453489)

[Project Chase 4](#_Toc529453490)

[De eisen 4](#_Toc529453491)

[Collectables 4](#_Toc529453492)

[Bedrijf 5](#_Toc529453493)

[Softwaremanagement 5](#_Toc529453494)

[Probleemstelling 5](#_Toc529453495)

[Doelgroep 5](#_Toc529453496)

[Eisen 6](#_Toc529453497)

[Bijlage 9](#_Toc529453498)

# Inleiding

Mijn naam is Ahmed Benhajar. Ik wil eerst beginnen met het bedankt voor de belangstelling om mijn programma eisen te lezen. Ik ga voor meneer de Jong namens het bedrijf softwaremanagement een Greenfoot game maken. De naam van de game is Chase.

Op vrijdag 2 november hadden ik , de leden van groep 1 en meneer de Jong een interview in het gebouw techniek en innovatie huis. We hebben veel vragen gesteld aan meneer de Jong. Die over de game gingen. De vragen en antwoorden van de interview vind u in de bijlage.

Ik ga een 2D game maken. De naam van de game die ik ga maken is Chase. Het is de bedoeling dat de hoofdkaraker iemand achtervolgt en zijn schatkist steelt en ook objecten gaat verzamelen. In de samenvatting zal ik er meer over vertellen.

In mijn programma van eisen vindt u ook de technische en functionele eisen. De probleemstelling staat ook in de programma eisen. De deadline voor het gehele project is 13 december. Ik hoop dat jullie genoeg informeer met het lezen van mijn programma van eisen.

# Samenvatting

## Project Chase

We gaan een game maken genaamd Chase voor het bedrijf Softwaremanagement. Het gehele project moet voor 13 december af en gepresenteerd worden. Het is de bedoeling dat we een platform game maken. Waar de hoofdkaraker een andere karakter moet gaan achtervolgen en zijn schatkist probeert te stellen. Het bedrijf een wil game maken voor hun doelgroep. Het is de bedoeling dat het een leuke en interactieve game wordt.

## De eisen

Het spel moet in Greenfoot worden gemaakt. Er moeten minimaal 4 levels worden gemaakt. De volgende level moet moeilijker zijn dan de vorige level. Ook moeten er objecten worden verzameld. De besturing van het hoofdkarakter moet ook makkelijk zijn en er moet gebruik worden gemaakt van de cursor toetsen en de spatiebalk. Ook moet er in het spel geluidseffecten zitten. Dit houdt in dat als er een object wordt opgepakt dat er een geluid komt en dat er ook een achtergrond geluid is. Ook moet het scherm de hoofdkarakter. Het spel moet ook werken op alle computers die Java kunnen runnen.

## Collectables

De hoofdkaraker heeft een aantal levens. Als de hoofdkaraker dood gaat moet hij bij een checkpoint in dezelfde level tot leven worden gebracht. De hoofdkarakter kan ook levens verzamelen die je in de game kan vinden. De hoofdkarakter moet ook kunnen springen en er moeten ook losse objecten zijn voor superkrachten. Bijvoorbeeld: hoger springen, sneller en sterker. Er moet gebruik worden gemaakt van een frisse heldere achtergrond. In de wereld moeten er ook platformen worden gemaakt. Je mag ook zelf extra dingen maken, maar dan moet je eerst de eisen verwerkt hebben in de game en dan een back-up maken .

# Bedrijf

## Softwaremanagement

Softwaremanagement is een bedrijf die niet genoeg games heeft voor hun doelgroep van mensen tot 35 jaar. Dus willen ze een game maken voor hun doelgroep.

## Probleemstelling

De probleemstelling voor het bedrijf softwaremanagement is dat het een wil game maken voor hun doelgroep. Hun doel is een leuke en interactieve game worden voor hun doelgroep.

## Doelgroep

De doelgroep van het bedrijf softwaremanagement *zijn jonge mensen tot 35 jaar oud.*

|  |  |
| --- | --- |
| Contactgegevens | |
| Bedrijf | Softwaremanagement |
| Naam | J.A. de Jong |
| E-mail | [j.a.de.jong@rocmondriaan.nl](mailto:j.a.de.jong@rocmondriaan.nl) |

# Eisen

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | Functionele eisen | | |
| Eis nr. | **Wat** | **Hoe** | **MoSCow** |
| 1 | *het scherm de hoofdkarakter volgen.* | *Het scherm moet de speller volgen. Dus als de hoofdkarakter naar boven gaat volgt het scherm hem ook.* | Must have |
| 2 | Schatkist stellen. | De hoofdkarakter moet de andere karakter achtervolgen en als hij hem pakt dan steelt hij zijn schatkist. | Must have |
| 3 | Losse objecten voor superkrachten | Je kunt objecten vinden in de level. Je moet er over heen lopen en dan krijg je ze. | Could have |
| 4 | Objecten die je kan verzamelen | Je kunt objecten vinden in de level. Je moet er over heen lopen en dan krijg je ze.  Bijvoorbeeld bananen en muntjes. Sommige objecten geven je superkrachten. Bijv. Super snel, super sterk en super hoog springen. | Must have |
| 5 | Levens hebben | Je hebt 3 levens als je geslagen wordt of dood gaat heb je er 1 minder bij 0 ga je terug naar de checkpoint. | Must have |
| 6 | Levens kunnen verzamelen | Je kunt levens vinden in de level. Je moet er over heen lopen en dan krijg je ze. | Must have |
| 7 | Frisse heldere achtergrond | Die achtergrond gaan we zelf maken met behulp van de leraar. | Must have |
| 8 | 4+levels | Er moeten minimaal 4 levels. | Must have |
| 9 | Volgende level moet moeilijker zijn dan vorige. | Ik ga meer obstakel zetten bij de volgende levels. | Must have |
| 10 | Opgepakte spullen gelijk gebruiken | Je kunt objecten vinden in de level. Je moet er over heen lopen en dan krijg je ze gelijk en worden ze geactiveerd. | Should have |
| 11 | Geluideffecten | Er komt een achtergrond muziekje en geluiden als je spullen of objecten pakt. | Should have |
| 12 | Checkpoint | Bij het begin van een level is er een vlag waar als je er over heen loopt slaat hij deze locatie op als checkpoint. | Should have |
| 13 | Je gaat iemand achtervolgen | Het is de bedoeling dat je de schatkist steelt van de andere karakter en dus hem moet achtervolgen. | Must have |
| 14 | Platforms | We gaan met de leraar een achtergrond maken met platforms. | Should have |
| 15 | Legenda | *Een Beschrijving van hoe je het spel moet besturen en wat elke object is. Die je aan het begin van de game vindt.* | *Could have* |
| 16 | Eindbaas | *Aan het einde van het spel een de baas van mijn vijand waar je tegen moet vechten die sterk is.* | *Could have* |
| 17 | Winkel | *Een plek waar je je*  *collectables kunt inwisselen voor bijvoorbeeld leven.* | *Could have* |
| 18 | Gepersonaliseerde karakter | *De hoofdkarater een identiteit geven. Bijvoorbeeld naam, leeftijd en of andere dingen.* | *Could have* |
| 19 | Voertuig | *Auto’s of vliegtuig in het spel die je sneller kan vervoeren.* | *Could have* |
| 20 | 2D game | *De game moet in Greenfoot worden gemaakt en de game moet 2 dimensionaal zijn* | *Must have* |
| 21 | Naar links lopen | *Als de linker cursortoets is ingedrukt gaat de speller naar links.* | *Must have* |
| 22 | Naar rechts lopen | *Als de rechts cursortoets is ingedrukt gaat de speller naar rechts* | *Must have* |
| 23 | Springen | *Als de spatiebalk is ingedrukt gaat de speller Springen.* | *Must have* |

|  |  |
| --- | --- |
| Eis nr. | Technische eisen |
| 1 | Alle computers die Java runnen moeten het spel kunnen runnen. |
| 2 | Greenfoot versie 3.5.1. |
| 3 | Gebruik de art de door de klant gestuurd zijn. |

.

# Bijlage

|  |  |
| --- | --- |
| Contactgegevens | |
| Datum | 2-11-2018 |
| Locatie | Techniek en innovatie huis |
| Aanwezige | Mr. Jong en de leden van groep 1 |
| Contactgegevens | j.a.de.jong@rocmondriaan.nl |

|  |
| --- |
| Vraag 1: |
| Wat is de aanleiding om de game te maken? |
| *De reden hiervoor is dat wij een game willen maken voor onze doelgroep. De game het moet leuk en interactief zijn.* |

|  |
| --- |
| Vraag 2: |
| Wanneer is de game volgens u perfect? |
| *De game is pas goed als er een acteur is die achter een andere acteur achtervolgt en zijn schatkist probeert te stellen. De game moet meer dan 4 levels hebben die steeds moeilijker worden dan de vorige level.* |

|  |
| --- |
| Vraag 3: |
| Vraag: Wat voor gevoel moet de gamer krijgen? |
| *De gamer moet een leuk gevoel krijgen en moet zich niet vervellen door de game. Dus er moet veel variatie in de game zitten.* |

|  |
| --- |
| Vraag 4: |
| Moet er een bepaalde huisstijl gebruikt worden? |
| *Het spel moet een frisse heldere achtergrond hebben.* |

|  |
| --- |
| Vraag 5: |
| Wie is de doelgroep? |
| *De doelgroep zijn jonge mensen tot 35 jaar oud.* |

|  |
| --- |
| Vraag 6: |
| Moet het spel over geluid beschikken? |
| *Ja, het spel moet een achtergrond geluid hebben en als je objecten oppakt moet je ook een geluid horen.* |

|  |
| --- |
| Vraag 7: |
| Wat wilt u hebben in de game? |
| *Er is 1 hoofdkaraker die iemand achtervolgt en 1 karakter die achtervolgd wordt die een schatkist bezit. Ook moeten er collectables zijn die je kan verzamelen. Ook moet het scherm hoofdkarakter volgen.* |

|  |
| --- |
| Vraag 8: |
| Waar gaat het verhaal over? |
| *De game gaat over een acteur die een andere acteur achtervolgt en proberen zijn goud en objecten te stellen. Je krijgt ook door het spel heen superkrachten en dat zijn losse objecten.* |

|  |
| --- |
| Vraag 9: |
| Wat is de doel van het spel? |
| *Het doel van het spel is om schatkist te stellen en spullen te verzamelen.* |

|  |
| --- |
| Vraag 10: |
| Hoeveel hoofdkarakters wilt u? |
| *Er is 1 hoofdkarakter en dat is de achtervolger die iemand achtervolgd.* |

|  |
| --- |
| Vraag 11: |
| Hoe wilt u het spel uniek maken? |
| *Ik wil het spel als volgt uniek maken: het spel moet meerdere levels hebben en In elke level kan je superkrachten krijgen.* |

|  |
| --- |
| Vraag 12: |
| Zijn de hoofdkarakters mensen? |
| *De hoofdkarakers zijn beide mensen.* |

|  |
| --- |
| Vraag 13: |
| Wilt u de eindbaas om tegen te vechten en heeft die dan ook onderdanen? |
| *Je mag zelf beslissen of je een eindbaas wil hebben waar je tegen vecht en of die ook onderdanen heeft.* |

|  |
| --- |
| Vraag 14: |
| In welke tijd speelt de game zich af? |
| *Het spel moet modern zijn.* |

|  |
| --- |
| Vraag 15: |
| Moet de speller wat verzamelen? |
| *Ja, De speller moet objecten verzamelen. Bijvoorbeeld bananen of muntjes. Ook kun je superkracht objecten vinden in de game die je superkrachten geven.* |

|  |
| --- |
| Vraag 16: |
| Moeten de opgepakte objecten gelijk gebruikt worden? |
| *Ja, als er Iets opgepakt is dan is het de bedoeling dat je het gelijk gebruikt wordt.* |

|  |
| --- |
| Vraag 17: |
| Wilt u een simpele of een geavanceerde besturing hebben? |
| De game moet een simpele besturing hebben. Dus maak gebruik van de cursortoetsen en de spatiebalk. |