**RRIQ Design document**

**Gemaakt door:**

**Renas Khalil**

**Versie: 1.0**

**Datum: 11-03-2024**

**Inhoudsopgave**

- Inhoudsopgave

- Belangrijke rollen

- Plan van Eisen

- Huisstijl

- Wireframe

- Mock up

- Definition of Done

- ERD (Entity Relationship Data model)

- UML diagrammen

- Gebruikershandleiding

- Nawoord

**Belangrijke rollen**

**The Product Owner**

Jan Zuur

Tom Sivers

Ron van Zuilichem

**SCRUM Master**

Renas Khalil

**DEV Team**

Renas Khalil

Quinten Verf

Radjen Ellis

**Plan van Eisen**

**Belangrijkste Kenmerken**

De applicatie zal gebruikmaken van object georiënteerd programmeren in C# om de code te structureren.

De belangrijkste functionaliteiten van de applicatie zelf zijn: Game opstarten, pong spelen en de highscores zien

**Game opstarten**

Gebruikers moeten de console app kunne opstarten en een sessie pong tegen een computer kunnen spelen en afmaken.

**game spelen**

Gebruikers moeten hun pallet kunnen bewegen om de pong bal terug te kaatsen naar de computer en proberen te scoaren voor punten.

Gebruikers moeten hun goal kunnen verdedigen door het bewegen van de pallet

**Highscores**

Gebruikers hun gegevens moeten na een complete sessie van pong opgeslagen worden in een database en weergaven worden in de highscores pagina.

De highscores moet gesoteerd worden van hoog naar laag om te laten zien we de beste scores heeft behaald tegen de computer

**Algemene doelen**

Het bouwen van een gebruiksvriendelijke console applicatie die het spel pong kan spelen

Het ontwikkelen van een database die data opslaat van de gebruiker.

Het testen en valideren van de applicatie om ervoor te zorgen dat deze voldoet aan de gestelde eisen en normen.

**Huisstijl**

**Color pallet / Font**

De kleurenpallet voor de Pong Applicatie zal voor het algemeen donkere tinten zijn en we zullen gebruik maken van Gebruikte Kleuren: Pink RGB: 252 / 236 / 236 en Navy Blue RGB: 51 / 61 / 121 en Black: 0 / 0 / 0

Main color: Navy Blue RGB: 51 / 61 / 121

Buttons + scoreboard  Pink RGB: 252 / 236 / 236

Text:  Black RGB: 0 / 0 / 0 +  Pink RGB: 252 / 236 / 236

Font: Default font gebruikt.

We zien hier een lichtroze kleur met een tint marineblauw. Het contrast is heel opvallend, maar de twee kleuren vullen elkaar prachtig aan. Deze combinatie zorgt voor een rustig en netten/strakke omgeven voor de applicatie.

**Sources:**

<https://designwizard.com/blog/colour-combination/> Voor de kleur combinatie

<https://imagecolorpicker.com/> Hex + RGB Picker

**Wireframe**

**De wireframe bestaat uit de volgende pagina’s:**

**Home Menu,** Laat de home pagina van de pong game zien.

A screenshot of a computer program

Description automatically generated

Welcome text: Een stuk text dat de gebruiker verwelkomt tot de game

Game interface: De spelinterface waar de inhoud van de spel bevint

Buttons / Knoppen:

* Play game: Start een sessie pong op
* Set Username: De gebruiker kan een naam zetten
* Highscores: Gaat naar de topscores van de game
* Exit Game: Verlaat de spel

Developer credits: Laat zien welke team het spel heeft ontwikkeld

**Game interface,** via de “play game” knop navigeer je naar de spel interface.

A blue door with white text

Description automatically generated

Game interface: Het spel interface waar de pong game in gespeeld wordt

Scoreboard interface: Laat de huidige score zien van de speler

Game field: Het veld waar de objecten van het spel in zitten

Pong ball: De pong ball die heen en weer wordt gekaats tot een vand de players scoort

Pallet player 1 / 2: De pallet die de speler beweegt om bal te kaatsen naar de tegenstander.

**Leaderboard,** Hier wordt de scores van de spelers opgeslagen en weergaven.

A screenshot of a computer screen

Description automatically generated

Game interface: De interface waar de leaderboards in word getoond

Highscores board: De scoredboard waar alle scores worden bijgehouden en genummerd + gestoreerd wordt

Main menu knop: De knop die je terug breng naar de Home menu.

**Definiton of Done**

**Stap 1:** Code voldoet aan de eisen van de ticket.

**Stap 2:** Code is duidelijk gecomment.

**Stap 3:** Code is getest en heeft geen bugs in de branch.

**Stap 4:** Code review gehouden in de pull request.

**Stap 5:** Code mag gepushed worden naar de main branch

**Stap 6:** Ticket word verplaats naar Done op de trello bord

**Stap 7:** Vertel de team dat de ticket klaar is en ga over de veranderingen met de team zodat iedereen up to date is.