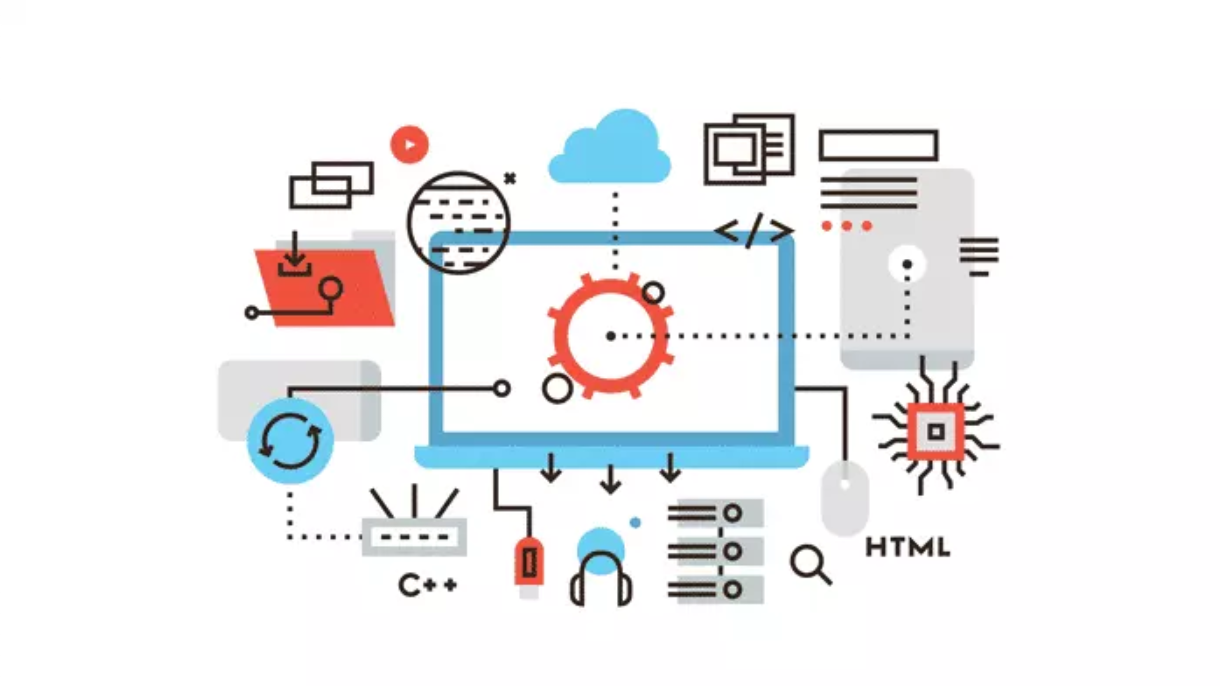
**Sjabloon 3**

Ontwerpen van software

**B1-K1-W2**



Geschreven door (voor- en achternaam): Ruben Stender

Gecontroleerd door (voor- en achternaam): Luuk van Norden

Datum: 11/12/24

Versie: 1

Inhoud

[Inleiding 3](#_Toc182471328)

[User Stories 4](#_Toc182471329)

[Gegevens (bijvoorbeeld ERD, klassendiagram, normaliseren) 5](#_Toc182471330)

[Gebruikersinterface (bv. usecasediagram, wireframes, mock-ups) 6](#_Toc182471331)

[Programmalogica (bijvoorbeeld activiteitendiagram, flowchart) 7](#_Toc182471332)

[Privacy en Security 8](#_Toc182471333)

# Inleiding

Maak een ontwerp voor de aan jou toegekende user stories.

Jouw ontwerp moet aansluiten op de wensen en eisen. Maak gebruik van minimaal één schematechniek per onderwerp.

1. Gegevens (bijvoorbeeld ERD, klassendiagram, normaliseren)
2. Gebruikersinterface (bijvoorbeeld usecasediagram, wireframes, mock-ups)
3. Programmalogica (bijvoorbeeld activiteitendiagram, flowchart).

Je deelontwerp bevat dus minimaal drie schematechnieken, zoals je die tijdens de opleiding geleerd hebt. Je mag er meer gebruiken om je ontwerp te ondersteunen. Het gebruik van een framework is toegestaan.

# User Stories

*Vanuit jullie taakverdeling heb je user stories toegedeeld gekregen. Geef hier jouw user stories weer waarvoor je een ontwerp gaat maken.*

US1 Random room generation

Als Speler wil ik unieke rooms hebben zodat het spel niet hetzelfde blijft.

US10 Art

Als gebruiker wil ik dat de pixel art goed samen komt zodat de game fijn is om naar te kijken

# Gegevens (bijvoorbeeld ERD, klassendiagram, normaliseren)

*Plaats hier jouw gemaakte ontwerp(en) met betrekking tot gegevens.*

*A screenshot of a computer program

Description automatically generated*

# Gebruikersinterface (bv. usecasediagram, wireframes, mock-ups)

*Plaats hier jouw gemaakte ontwerp(en) met betrekking tot de gebruikersinterface.*



# Programmalogica (bijvoorbeeld activiteitendiagram, flowchart)

*Plaats hier jouw gemaakte ontwerp(en) met betrekking tot de programmeerlogica.*

A diagram of a program

Description automatically generated

# Privacy en Security

Onderbouw op basis van de onderstaande punten je ontwerpkeuzes op haalbaarheid, privacy en security.

Wij gaan doormiddel van het gebruiken van een JSON file de volgende data opslaan in het systeem.

* Gespeelde tijd
* Score per kill
* Aantal killss
* Hoeveel Targets je hebt vermoord

Doormiddel van deze data gaan we mogelijk ook een achievement system maken.