

EXAMEN KEUZEDEEL

BASIS PROGRAMMEREN VAN GAMES

K0788

BIJLAGE 3 VOOR DE KANDIDAAT

BACKLOG

Dit examen is ontwikkeld door Bob van den Berge, coach bij de Bit Academy, en Joey Schmitz, docent Software Development bij ROC van Flevoland. Onze dank gaat uit naar Lincy Ellermeijer, game developer en docent Game Development bij de HvA, voor haar hulp bij het ontwikkelen van het theoretische deel van de lesstof.

BACKLOG

Om aan te geven welke functionaliteiten de game minimaal moet bevatten is gebruik gemaakt van de MoSCoW methode.

MUST

Deze onderdelen **moeten** in de game terugkomen.

1. Als speler wil ik een game kunnen starten
2. Als speler wil ik de game, of karakters daarin, kunnen besturen
3. Als speler wil ik kunnen winnen.
4. Als speler wil ik kunnen verliezen.
5. Als speler wil ik een opnieuw starten als ik heb gewonnen of verloren.
6. Als Best Education B.V. wil ik dat onze naam, logo en slogan in de game voorkomen. Naam: Best Education Logo: Zie bijlage 2 Slogan: Wij lanceren je de toekomst in!

SHOULD

Deze onderdelen **zouden** in de game terug moeten komen.

1. Als speler wil ik een score bijhouden.
2. Als speler wil ik dat de game moeilijker wordt als ik langer speel.

COULD

Deze onderdelen **kunnen** in de game terugkomen.

1. Als Best Education B.V. wil ik email adressen van spelers verzamelen.
2. Als speler wil ik een online scoreboard

WOULD

Deze onderdelen **komen waarschijnlijk niet** terug in de game, maar zijn wel gewenst voor de toekomst.

1. Als speler wil ik online tegen andere spelers spelen.
--