**Game Design Document**

Periode 10



Inhoudsopgave

[Spelomschrijving: 2](#_Toc184463601)

[Basisomschijving: 2](#_Toc184463602)

[Functionele omschrijving: 2](#_Toc184463603)

[User Interface: 2](#_Toc184463604)

[Testplan: 3](#_Toc184463605)

[Uitleg: 3](#_Toc184463606)

[Datum Test: dd-mm-yyyy 3](#_Toc184463607)

[Getest Onderdeel: 3](#_Toc184463608)

[Verwacht Resultaat: 3](#_Toc184463609)

[Daadwerkelijk Resultaat: 3](#_Toc184463610)

[Extra Informatie over het probleem (incl. Namaakstappen): 3](#_Toc184463611)

[Developer Commentaar: 3](#_Toc184463612)

[Datum Commentaar: dd-mm-yyyy 3](#_Toc184463613)

[Extra Commentaar developer: 3](#_Toc184463614)

[Prioriteit: 3](#_Toc184463615)

# Spelomschrijving:

## Basisomschijving:

Het spel *Land a booster!* is een simulatiespel waarbij de speler controle krijgt over de eerste trap van een raket. Het doel is om deze zo dicht mogelijk bij het doelwit, zacht te landen. Hoe dichterbij hoe meer punten!

## Functionele omschrijving:

Je start het spel op het start menu, hier zie je de raket basis en een voorbeeld van een landende raket, ook staat linksbovenin een High Score counter.

Zodra de speler op start klikt word er een raket trap in het spel geplaatst en deze word door de camera gevolgd. De speler ziet onder in het scherm een rode pijl die wijst naar de locatie van het doelwit.   
Ook heeft de speler een balk an de linkerkant van het scherm met hierop wat informatie over de raket trap e.g. hoogte, snelheid en throttle.   
De speler kan de raket sturen doormiddel van aerodynamische controle vlakken, of zodra de raketmotor gestart is, het bewegen van de motor.

Zodra de trap de grond of een ander object raakt word er gekeken wat de snelheid is van de trap. Indien deze hoger is dan het ondersteunde maximum is het mogelijk dat er iets afbreekt of ontploft. Als je hele raket ontplot krijg je geen punten.

## User Interface:

Het startscherm bevat een live demonstratie van hoe het spel gespeeld dient te worden. Een start knop en een High Score counter.

Het spel scherm bevat een informatie balk aan de linkerkant met wat informatie over de raket trap ook is er onder aan het scherm een rode pijl aanwezig die naar het doelwit wijst.

# Testplan:

## Uitleg:

Voor het testen van het spel zal er gebruik gemaakt worden van zowel unit-tests als daadwerkelijke game-tests. Deze tests zullen uitgevoerd worden door iemand anders als de developer van het spel.   
Deze tests zullen aan het volgende format voldoen:  
  
  
Test Document:

### Datum Test: dd-mm-yyyy

### Getest Onderdeel:

Het klikken op de start knop op het menu.

### Verwacht Resultaat:

Zodra de speler op de start knop klikt verschijnt de informatiebalk aan de linkerzijde en volgt de camera een raket trap.

### Daadwerkelijk Resultaat:

De informatie balk verschijnt maar er is geen informatie beschikbaar en de raket trap bestaat niet.

### Extra Informatie over het probleem (incl. Namaakstappen):

Een keer het spel spelen en hierna opnieuw opstarten.

### Developer Commentaar:

Dit probleem klopt inderdaad, ik zal het z.s.m. fixen.

### Datum Commentaar: dd-mm-yyyy

### Extra Commentaar developer:

Dit kan ook voor komen als je escape ingedrukt houd tijdens het klikken op de startknop.

### Prioriteit:

Hoog