Killerapp - Super Stat Bros.

Storm Brinks S21

Fontys Eindhoven

# Inspiratie opdoen

Ik wil graag een soort van social app maken. Het thema is hier een systeem om voortgang bij te houden in een video game. Het is een competitief fighting style game die later dit jaar uitkomt, Super Smash Brothers Ultimate. Ik heb als idee om een app te maken waar je je matches kan bijhouden en dat dan je totale statistieken automatisch opgeslagen worden. Je zou bijvoorbeeld ook vrienden kunnen maken, chatten, statistieken delen enzovoort. Misschien is het ook mogelijk om een soort tournament bracket systeem te maken.

Must haves

* Inloggen in een persoonlijk account
* Profiel personaliseren
* Bijhouden hoeveel matches je speelt/wint/verliest
* Bijhouden met welke personages je speelt
* Andere spelers opzoeken en bevrienden
* Invites sturen om een match te spelen
* Chatsysteem
* Een ranking system
* Statistieken bekijken. Sorteerbaar op:
  + Welke personages je het meest/minst speelt
  + Met welke personages je het meest wint/verliest
  + Tegen welke personages je het meest wint/verliest

Could haves

* Een tournament bracket systeem
* Een achievement system
* Statistieken delen met vrienden
* Satistieken van anderen bekijken
* Multigame support (64-Melee-Brawl-WiiU/3DS-Ultimate)

# Functional Requirements

**FR-01** De gebruiker moet een account aan kunnen maken.

**B-01.1** Gegevens zijn gekoppeld aan accounts.

**B-01.2** Gebruikersnamen moeten uniek zijn.

**B-01.3** E-mails moeten uniek zijn.

**B-01.4** Locatie mag leeg zijn.

**K-01.1** Account details kunnen veranderd worden.

**FR-02** De gebruiker moet in kunnen loggen op zijn account.

**B-02.1** De gebruiker logt in met zijn username of email en wachtwoord

**FR-03** De gebruiker moet andere profielen kunnen zoeken.

**B-03.1** De gebruiker moet zoeken op naam, main of locatie.

**K-03.1** De gebruiker kan een vriendschapsverzoek sturen.

**K-03.2** De gebruiker kan de basisstatistieken van publieke profielen bekijken (wins/losses, characters played most).

**FR-04** De gebruiker moet een match kunnen starten.

**B-04.1** Alle benodigde gegevens moeten ingevuld zijn (gamemode, tegenstander).

**B-04.2** Optioneel kan er een naam aan de match gegeven worden (kan ook aan het eind).

**B-04.3** Aan het eind van de game vult de gebruiker de eindstand in.

**FR-05** De gebruiker moet zijn eigen statistieken kunnen bekijken.

**K-05.1** De statistieken kunnen gesorteerd worden (wins/losses total, wins/losses per character, wins/losses per opponent’s character, times played).

**FR-06** De gebruiker moet verleden matches kunnen terugvinden.

**K-06.1** De games kunnen gezocht worden op naam van de tegenstander en optioneel aan de naam van de match.

**FR-07** De gebruiker kan een invite sturen om te spelen.

**B-07.1** Bij de invite moeten de gegevens van de gamemode ingevuld worden.

**K-07.1** De match wordt automatisch klaargezet voor de tegenstander als deze de invite accepteerd.

**FR-08** De gebruiker kan zijn profiel personaliseren.

**K-08.1** Er kan een “main” personage gekozen worden.

**K-08.2** Er kan een welkomstbericht gekozen worden.

**K-08.3** Er kan gekozen worden of het profiel publiek staat of niet.

**K-ALG.01** Bij onjuiste invoer moet een duidelijke foutmelding getoond worden.

**K-ALG.02** Matches worden met de datum opgeslagen.

**K-ALG.03** Bij het zoeken van tegenstanders kunnen er alleen maar mensen uitgedaagd worden die ongeveer hetzelfde rank zijn. Als je tegen iemand wil spelen met een lagere rank dan jij zou deze persoon eerst je vriendenverzoek moeten accepteren. (Dit is om oneerlijkheid tegen mensen met een lage rank te voorkomen).

# Scenario’s

## Scenario 1

De gebruiker start Super Smash Bros. Ultimate (SSBU) en Super Stat Bros. (SSB) op. De gebruiker wilt een 1v1 spelen tegen een speler die geen Super Stat Bros heeft. SSB staat los van SSBU.

Hij klikt op “Create a match”. Hij klikt op “Stock mode” en selecteert 3 stocks. De gebruiker voert de naam van de tegenstander in en noemt de match “Daily match”. Dan klikt de gebruiker op “Start match!”.

Na afloop voert de gebruiker in dat hij heeft gewonnen met 2 stocks over. Hij klikt op opslaan en wordt gevraagd of hij nog een keer met de dezelfde regels/tegenstander wilt spelen. Als de gebruiker op ja klikt start er een nieuw spel met dezelfde gegevens, maar zonder de titel “Daily match”. Deze zou de gebruiker opnieuw moeten invoeren.

## Scenario 2

De gebruiker start Super Smash Bros. Ultimate (SSBU) en Super Stat Bros. (SSB) op. De gebruiker wilt een 1v1 spelen tegen een speler die wel Super Stat Bros heeft. SSB staat los van SSBU.

De gebruiker klikt op “Find players”. De gerbuiker selecteert een speler met een hogere rank. Het “Create a match” scherm komt naar boven met de tegenstander al ingevuld. De gebruiker selecteerd “Stock mode” en selecteert 2 stocks. De gebruiker geeft de match geen naam. De gebruiker klikt dan op “Invite!”

De tegenstander krijgt dan een invite en hij accepteert deze. Na afloop van het spel voert de gebruiker in dat hij verloren heeft. Zijn tegenstander had 1 stock over, en de tegenstander had een hogere rank, dus de gebruiker verliest niet veel rank punten. De gebruiker geeft de match een naam naderhand.

Hij klikt op opslaan en wordt gevraagd of hij nog een keer met de dezelfde regels/tegenstander wilt spelen. Als de gebruiker op ja klikt start er een nieuw spel met dezelfde gegevens.

# Use Cases

|  |  |
| --- | --- |
| Naam | Account aanmaken – uc01 |
| Samenvatting | De gebruiker voert alle benodigde persoonsgegevens in en klikt op bevestigen. |
| Actors | De gebruiker |
| Aannamen | Geen. |
| Omschijving | 1. De gebruiker geeft aan een nieuw account aan te willen maken. 2. Het systeem toont een scherm waar de gebruiker zijn gegevens kan invullen. 3. De gebruiker voert zijn email, gebruikersnaam, wachtwoord en optioneel locatie in. 4. Het systeem controleert de ingevoerde gegevens een slaat alle gegevens op in de database.[1][2] |
| Uitzonderingen | 1. Er zijn velden leeggelaten die gevuld horen te zijn. Toon een melding, en ga terug naar stap 2. 2. Een email of gebruikersnaam is al bezet. Toon een melding en ga terug naar stap 2. |
| Resultaat | Een nieuw account is geregistreerd in de database. |

|  |  |
| --- | --- |
| Naam | Accountgegevens veranderen – uc02 |
| Samenvatting | De gebruiker verandert alle te veranderen informatie van zijn account. |
| Actors | De gebruiker |
| Aannamen | Geen. |
| Omschijving | 1. De gebruiker geeft aan zijn gegevens te willen veranderen. 2. Het systeem laat een scherm zien waar de gebruiker zijn gegevens kan veranderen. 3. De gebruiker voert een andere gebruikersnaam, email of wachtwoord in en klikt op bevestigen. 4. Het systeem controleert de ingevoerder gegevens en update de gegevens in de database. [1][2] |
| Uitzonderingen | 1. Alle velden zijn leeg. Toon een melding, en ga terug naar stap 2. 2. Een email of gebruikersnaam is al bezet. Toon een melding en ga terug naar stap 2. |
| Resultaat | De accountgegevens |

|  |  |
| --- | --- |
| Naam | Een match starten en afronden (tegenstander zonder SSB) – uc03 |
| Samenvatting | De gebruiker start een match en na slaat deze op na afloop |
| Actors | De gebruiker |
| Aannamen | Geen. |
| Omschijving | 1. De gebruiker geeft aan een match te willen starten. 2. Het systeem laat het “Create a match” scherm zien. 3. De gebruiker voert de gegevens in en klikt op bevestigen. (B-04.1, B-04.2) [1] 4. Het systeem laat het “Match start” scherm zien, na afronding laat het systeem het “Match end” scherm zien. 5. De gebruiker voert de eindstand in en slaat de match op. (B-04.3) [2] 6. Het systeem vraagt de gebruiker of hij nog een spel wilt spelen met dezelfde instellingen. 7. De gebruiker selecteert ja of nee. |
| Uitzonderingen | 1. Er zijn velden leeggelaten die gevuld horen te zijn. Toon een melding, en ga terug naar stap 2. 2. Er zijn velden leeggelaten die gevuld horen te zijn. Toon een melding, en ga terug naar stap 4. |
| Resultaat | Er is een nieuwe match opgeslagen in de database. |

|  |  |
| --- | --- |
| Naam | Een match starten en afronden (tegenstander met SSB) – uc04 |
| Samenvatting | De gebruiker start een match en na slaat deze op na afloop |
| Actors | De gebruiker, de tegenstander |
| Aannamen | Geen. |
| Omschijving | 1. De gebruiker geeft aan een tegenstander uit te willen dagen. 2. Het systeem laat het “Create a match” scherm zien. 3. De gebruiker voert de gegevens in en klikt op “invite”. (B-07.1) [1] 4. Het systeem stuurt een uitnodiging naar de tegenstander. 5. De tegenstander accepteert de uitnodiging. (K-07.1) 6. Het systeem laat het “Match start” scherm zien, na afronding laat het systeem het “Match end” scherm zien. 7. De gebruikers voeren de eindstand in en slaat de match op. (B-04.3) [2] 8. Het systeem vraagt de gebruikers of ze nog een spel willen spelen met dezelfde instellingen. 9. De gebruikers selecteren ja of nee. |
| Uitzonderingen | 1. Er zijn velden leeggelaten die gevuld horen te zijn. Toon een melding, en ga terug naar stap 2. 2. Er zijn velden leeggelaten die gevuld horen te zijn. Toon een melding, en ga terug naar stap 6. |
| Resultaat | Er is een nieuwe match opgeslagen in de database. |

|  |  |
| --- | --- |
| Naam | Inloggen – uc05 |
| Samenvatting | De gebruiker logt in op zijn acount. |
| Actors | De gebruiker |
| Aannamen | De gebruiker heeft een account. |
| Omschijving | 1. De gebruiker voert zijn gegevens in en klikt op bevestigen. (B-02.1) 2. Het systeem controleert de gegevens en logt in. [1][2] |
| Uitzonderingen | 1. Er zijn velden leeggelaten die gevuld horen te zijn. Toon een melding, en ga terug naar stap 1. 2. De inloggegevens zijn niet correct. Toon een melding en ga terug naar stap 1. |
| Resultaat | De gebruiker is ingelogd. |

|  |  |
| --- | --- |
| Naam | Een profiel zoeken op naam – uc06 |
| Samenvatting | De gebruiker zoekt het profiel van een vriend. |
| Actors | De gebruiker |
| Aannamen | Geen. |
| Omschijving | 1. De gebruiker voert de naam in van de op te zoeken persoon in en klikt op bevestigen. 2. Het systeem controleert de gegevens en laat het profiel zien. [1] |
| Uitzonderingen | 1. Er bestaat geen gebruiker met die gebruikersnaam.Toon een melding, en ga terug naar stap 1. |
| Resultaat | De gebruiker is ingelogd. |

|  |  |
| --- | --- |
| Naam | Een lijst van tegenstanders sorteren op main – uc07 |
| Samenvatting | De gebruiker sorteert de lijst van tegenstanders op main. |
| Actors | De gebruiker |
| Aannamen | Geen. |
| Omschijving | 1. De gebruiker geeft aan een lijst van tegenstanders te willen zien. 2. Het systeem laat een lijst van tegenstanders zien, automatisch geselecteerd op rank. 3. De gebruiker geeft aan te willen sorteren op main, en selecteert dus een character. 4. Het systeem laat alleen tegenstanders zien die die character als main hebben ingesteld. |
| Uitzonderingen | Geen. |
| Resultaat | De gebruiker heft een lijst tegenstanders gesorteerd op mains. |

|  |  |
| --- | --- |
| Naam | Een vriendschapsverzoek sturen – uc08 |
| Samenvatting | De gebruiker stuurt een vriendschapserzoek. |
| Actors | De gebruiker, een vriend |
| Aannamen | Geen. |
| Omschijving | 1. De gebruiker voert de naam in van de op te zoeken persoon in en klikt op bevestigen. 2. Het systeem controleert de gegevens en laat het profiel zien. [1] 3. De gebruiker geeft aan de persoon als vriend toe te willen voegen. 4. Het systeem stuurt een bericht naar de persoon. |
| Uitzonderingen | 1. Er bestaat geen gebruiker met die gebruikersnaam.Toon een melding, en ga terug naar stap 1. |
| Resultaat | De gebruiker is ingelogd. |

|  |  |
| --- | --- |
| Naam | Een match zoeken op naam – uc09 |
| Samenvatting | De gebruiker zoekt een match op naam. |
| Actors | De gebruiker |
| Aannamen | Geen. |
| Omschijving | 1. De gerbuiker geeft aan in de verleden matches te willen kijken. 2. Het systeem laat een lijst zien van verleden matches automatisch gesorteerd op datum. 3. De gebruiker voert de naam in van de match in en klikt op bevestigen. 4. Het systeem controleert de gegevens en laat de match zien. [1] |
| Uitzonderingen | 1. Er bestaat geen match met die naam.Toon een melding, en ga terug naar stap 1. |
| Resultaat | De gebruiker heeft een match op naam gezocht. |

|  |  |
| --- | --- |
| Naam | Matches sorteren op characters – uc10 |
| Samenvatting | De gebruiker sorteert matches op gewenste characters. |
| Actors | De gebruiker |
| Aannamen | Geen. |
| Omschijving | 1. De gebruiker geeft aan de verleden matches te willen zien. 2. Het systeem laat alle verleden matches zien automatisch gesorteerd op datum. 3. De gebruiker geeft aan alleen matches te willen zien waar bepaalde characters in voorkomen (gebruiker of tegenstander). 4. Het systeem laat alleen matches zien waar bepaalde characters in voorkomen. |
| Uitzonderingen | Geen. |
| Resultaat | De gebruiker heeft een lijst met matches waar alleen bepaalde characters in gespeeld hebben. |

|  |  |
| --- | --- |
| Naam | Statistieken sorteren – uc11 |
| Samenvatting | De gebruiker sorteert de statistieken op de gewenste manier. |
| Actors | De gebruiker |
| Aannamen | Geen. |
| Omschijving | 1. De gebruiker geeft aan de statistieken te willen bekijken. 2. Het systeem laat het statistiekenscherm zien, automatisch gesorteerd op total. 3. De gebruiker geeft aan de statisieken per characters te willen sorteren. 4. Het systeem laat alle statistieken per character zien. |
| Uitzonderingen | 1. Er bestaat geen gebruiker met die gebruikersnaam.Toon een melding, en ga terug naar stap 1. |
| Resultaat | De gebruiker is ingelogd. |