# Definitiestudie

|  |  |
| --- | --- |
| Naam | Definitie |
| Genre | "Een classificatie die wordt gebruikt om creatieve media te categoriseren op basis van hun aard." |
| (Video-)Game | "Een interactieve vorm van entertainment waarin spelers digitale uitdagingen aangaan en doelen nastreven binnen een virtuele wereld." |
| Encrypted/ Encryptie | "Het proces van het versleutelen van gegevens met behulp van een willekeurig algoritme (een complexe reeks instructies), waardoor ze ontoegankelijk worden voor ongeautoriseerde toegang." |
| (Language-) Localisation | "Het proces van het versleutelen van gegevens met behulp van een willekeurig algoritme (een complexe reeks instructies), waardoor ze ontoegankelijk worden voor ongeautoriseerde toegang." |
| Socket | "Een unieke identificatie voor een specifieke service op een bepaald knooppunt in een netwerk, dat communicatie mogelijk maakt tussen computers." |
| C# | "Een programmeertaal ontwikkeld door Microsoft als onderdeel van het .NET-initiatief. C# is object georiënteerd en vertoont sterke syntactische en semantische gelijkenissen met Java. In latere versies van C# zijn ook functies toegevoegd om in verschillende programmeerstijlen te werken." |
| WPF | "Een grafisch subsysteem dat deel uitmaakt van het .NET Framework versie 3 van Microsoft. Het biedt mogelijkheden voor het ontwikkelen van grafische gebruikersinterfaces voor desktopapplicaties." |
| Wireframe | "Een schematische weergave die wordt gebruikt om de lay-out en structuur van een ontwerp of interface conceptueel te visualiseren." |
| OOP | "Afgekort voor 'Object Oriented Programming,' een programmeerparadigma waarin software wordt ontworpen en georganiseerd rond objecten die data en functies combineren voor een modulaire en herbruikbare codebase." |

|  |  |
| --- | --- |
| ****Game Mechanics**** | “Beschrijving van de regels, interacties en gameplay-elementen die in het spel zullen worden geïmplementeerd.” |
| ****User Interface**** | “Hoe de speler met het spel zal communiceren, inclusief menu's, knoppen en schermen.” |
| ****Game Loop**** | “De continue lus waarin het spel de input van de speler verwerkt, de staat van het spel bijwerkt en de grafische weergave vernieuwt.” |
| ****Game Assets**** | “Grafische afbeeldingen, geluiden en andere middelen die in het spel worden gebruikt.” |
| ****Game Testing**** | “Het proces van het identificeren en verhelpen van bugs en optimaliseren van de gameplay.” |
| ****Game Documentation**** | “Het documenteren van alle aspecten van het spel, waaronder ontwerpbeslissingen, technische details en gebruikersinstructies.” |
| ****Project Timeline**** | “Een overzicht van de geplande stappen en mijlpalen gedurende de 9 weken waarin het project wordt uitgevoerd.” |
| ****Version Control**** | “Het gebruik van tools zoals Git en GitHub om wijzigingen in de broncode bij te houden en samen te werken met teamleden.” |
| ****Leaderboard**** | “Een functie waarmee spelers hun scores kunnen vergelijken met die van andere spelers, wat relevant kan zijn voor een racespel.” |
| ****Power-Ups**** | “Speciale items of krachten die spelers kunnen oppakken om hun prestaties in het spel te verbeteren.” |
| ****HUD (Heads-Up Display)**** | “De grafische overlay op het scherm die belangrijke informatie aan de speler toont, zoals snelheid, tijd en positie.” |
| Git | “Een gedistribueerd versiebeheersysteem dat wordt gebruikt om wijzigingen in de broncode van het spel bij te houden. Hiermee kunnen ontwikkelaars samenwerken aan dezelfde codebase zonder conflicten. Belangrijke concepten zijn onder andere 'commits' (individuele wijzigingen), 'branches' (afzonderlijke ontwikkelingslijnen), en 'merges' (samenvoegingen van verschillende code).” |
| GitHub | "Een online platform voor versiebeheer, samenwerking en geautomatiseerde softwarelevering. Ontwikkelaars kunnen hier hun Git-projecten hosten en delen, samenwerken met anderen, probleemopsporing uitvoeren, code beoordelen via 'pull requests', en geïntegreerde CI/CD-pijplijnen configureren om hun code automatisch te bouwen, testen en implementeren." |

|  |  |
| --- | --- |
| Pull Request | “Een verzoek om code van een ontwikkelaar naar de hoofdcode te integreren. Het omvat vaak een beschrijving van de voorgestelde wijzigingen en kan worden gebruikt voor codebeoordeling.” |
| ****Gebruikersonderzoek**** | **“Het ontwerpen van de gebruikerservaring, inclusief het maken van prototypes en designconcepten.”** |
| ****Implementatie**** | **“Het daadwerkelijk ontwikkelen van de game in WPF, inclusief het schrijven van code voor functionaliteiten zoals voertuigbesturing, circuits en collision detection.”** |
| ****Iteratie en Verbetering**** | **“Het proces van testen, identificeren van bugs en het doorvoeren van verbeteringen in het spel om de kwaliteit en speelbaarheid te verbeteren.”** |
| ****Continuous Integration (CI)****  Continuous Deployment (CD) | **"CI/CD staat voor Continuous Integration (CI) en Continuous Deployment (CD). CI is een softwareontwikkelingspraktijk waarbij code regelmatig, meestal meerdere keren per dag, wordt samengevoegd in een gedeelde repository. Dit proces omvat het automatisch bouwen en testen van de code om eventuele integratieproblemen snel te identificeren. CD is een uitbreiding van CI, waarbij elke succesvolle code-integratie automatisch wordt uitgerold naar een productieomgeving, zonder menselijke tussenkomst. Dit stelt teams in staat om snelle en frequente software-updates te leveren."** |
| User Interface (UI)  User Expierence (UX) | **"UI/UX staat voor User Interface (UI) en User Experience (UX). UI verwijst naar het visuele en interactieve aspect van een softwaretoepassing, inclusief elementen zoals schermen, knoppen, menu's en andere visuele elementen. UX omvat de totale gebruikerservaring bij het gebruik van de software, waaronder aspecten zoals bruikbaarheid, efficiëntie en de algemene tevredenheid van de gebruiker."** |