1.1 Inleiding

Voor een groot verzekeringsbedrijf zijn wij, Doutzen Kroes Solutions, gevraagd om een game framework te ontwikkelen waar makkelijk tweepersoons bordspelletjes op te spelen zijn. De spellen moesten gespeeld kunnen worden als speler-speler, speler-computer of computer-computer. Het verzekeringsbedrijf wil de spellen het game framework gebruiken bij hun reclamecampagne onder het motto ”Pijnig uw hersens, maar bezuinig niet op de polis”. Als dit een succes wordt willen ze in de toekomst ook andere bordspelletjes beschikbaar stellen op het zelfde platform. Herbruikbaarheid van het game framework is dan ook van groot belang.

1.2 Vooruitblik  
In hoofdstuk één is de inleiding te vinden met een omschrijving van het project. In hoofdstuk twee gaan we de requirements die bij het project horen bespreken en omschrijven. In hoofdstuk drie gaan we de architectuur van het framework bespreken. In hoofdstuk vier bespreken we het ontwerp van de opdracht. Hierbij moet je denken aan de user interface maar ook aan de kunstmatige intelligentie. In hoofdstuk vijf is een handleiding te vinden voor het installeren van de applicatie. In hoofdstuk zes leggen we de spellen uit door middel van een handleiding. Hoofdstuk zeven beschrijven we het hoe we de applicatie tijdens het programmeren en achteraf getest hebben. In de bijlagen zijn het technisch ontwerp, functioneel ontwerp, use-cases en het van plan van aanpak te vinden.