| MOSCOW Methode tabel |  |
| --- | --- |
| Must haves | Nieuwe games moeten makkelijk implementeerbaar zijn op het game framework. Er moet speler vs speler, speler vs computer en computer vs computer gespeeld kunnen worden. |
| Should haves | De AI van de computer is niet nodig om het spel te spelen. Een speler kan het spel ook zelf spelen maar binnen 10 seconden waarschijnlijk niet alle mogelijk zetten bedenken en dat kan de AI van de computer wel. |
| Could haves | De server laten controleren of een set correct is.  Het framework MVC maken. |
| Won’t haves | Het bijhouden van statistieken per speler. Een speler registreert zich op het systeem met een gebruikersnaam en inlognaam. Als een speler een spel wil spelen logt hij met deze gegevens in. Per spel worden de statistieken bijgehouden voor de desbetreffende speler. Hoe vaak heeft hij gewonnen,verloren of gelijk gespeeld. Wie is zijn favoriete tegenstander en wie niet? |