

Functioneel Ontwerp

Kenmerken beroepssituatie: mini-game

Opleiding: HBO-ICT

Teamsamenstelling:

[s1116215] Bart Schriever

[s1119341] Nolen

[s1114532] Bram Nijenkamp

[s1123098] Remy van Lis

[s1114667] Felix Beuving

[s1114973] Buster Bosma

Versie [1]

Datum [3-10-2018]

# Inleiding

Dit document bevat alle functionele documenten voor het project van KBS1.

Inhoudsopgave

[Inleiding 2](#_30j0zll)

[Functionele Scope 4](#_1fob9te)

[Op basis van interview, functionele requirements, eisen van klant 4](#_3znysh7)

[Functionele eisen 4](#_2et92p0)

[Niet-functionele eisen 4](#_tyjcwt)

[User stories 5](#_3dy6vkm)

[Userstory #1 5](#_1t3h5sf)

[Userstory #2 5](#_4d34og8)

[Userstory #3 5](#_2s8eyo1)

[Userstory #4 5](#_17dp8vu)

[Userstory #5 5](#_3rdcrjn)

[Use case diagram 6](#_26in1rg)

[Use case beschrijvingen 7](#_lnxbz9)

# Functionele Scope

## 

De game:

De game die wij van plan zijn om te maken is gebaseerd op de mario games. Net zoals de vroege mario games zal het een 2D side scrolling game worden. We noemen de game “Runch”, dit is een samenvoeging van het woord “Crunch” en “Run”. In dit spel speel je een poppetje dat vast is komen te zitten in een grot. Plotseling is de grot aan het instorten en moet je zo snel mogelijk rennen om niet geplet te worden. Dit gaan wij doen door constant stenen achter het poppetje te laten vallen. Wanneer de speler niet snel genoeg naar rechts rent wordt hij geplet door een steen en is het game over. Terwijl de speler rent kan hij munten verzamelen om zijn score te verhogen.

## 

## 

## Op basis van interview, functionele requirements, eisen van klant

Aan de hand van het klantinterview is duidelijk geworden wat de eisen zijn van het systeem dat gemaakt moet worden. Hiervoor is een overzicht gemaakt wat bestaat uit twee onderdelen: functionele en niet-functionele eisen.

### Functionele eisen

* Blabla
* Blabla

### Niet-functionele eisen

* Blabla
* Blabla

# User stories

### Userstory #1

#### *Kernzin*

*Als een gamer wil ik een level selecteren, zodat ik verschillende levels kan spelen.*

#### Acceptatiecriteria

* De gamer kan uit meer dan een level kiezen.

### Userstory #2

#### *Kernzin*

*Als een gamer wil ik een sprite kunnen kiezen, zodat ik met verschillende sprites kan gamen.*

#### Acceptatiecriteria

* Méer dan een sprites nodig.
* Sprite bevat meerdere afbeeldingen voor link/rechts lopen en springen

### Userstory #3

#### *Kernzin*

*Als een gamer, wil ik de game kunnen afsluiten, zodat ik de game kan stoppen.*

#### Acceptatiecriteria

* Een stop en/of afsluit knop.
* ….

### Userstory #4

#### *Kernzin*

*Als een gamer wil ik multiplayer kunnen kiezen, zodat ik met meerdere personen kan gamen..*

#### Acceptatiecriteria

* Blablabla
* Blablabla

### Userstory #5

#### Kernzin

*Als een gamer wil ik het spel kunnen starten, zodat ik het spel kan spelen.*

#### Acceptatiecriteria

* Het spel moet starten.

### Userstory #6

#### Kernzin

*Als een gamer wil ik highscores kunnen zien, zodat ik kan zien wat de behaalde scores zijn.*

#### Acceptatiecriteria

* De behaalde highscores zijn zichtbaar.

### Userstory #

#### *Kernzin*

*Als een game-creator, wil ik levels kunnen bouwen, zodat ik verschillende levels kan spelen.*

#### Acceptatiecriteria

* Blablabla
* Blablabla

### Userstory #

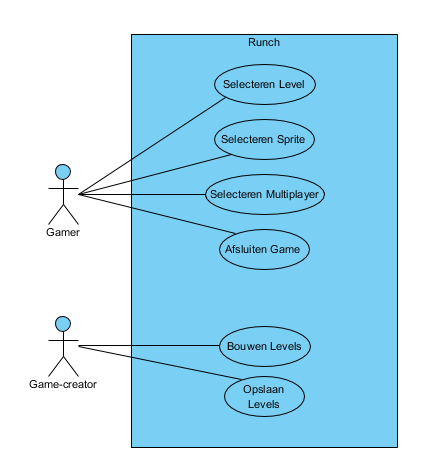
#### *Kernzin*

*Als een game-creator, wil ik nieuwe levels kunnen opslaan, zodat ik deze nieuwe levels kan spelen.*

#### Acceptatiecriteria

* Level moet worden opgeslagen in een XML-bestand.
* ….

# Use case diagram



**132**

**Gamer**

**Starten game (14) Y**

**Inzien highscores (8)**

**Level Opties (8)**

Selecteren level (3)

Selecteren sprite (5)

**Starten level (16) H**

Genereren wereld (10) Y

Inzien startpunt (3) N

Inzien eindpunt (3) N

**Bewegen character (16) Y**

Lopen (10)

Springen (6)

**Bewegende obstakels (30) N**

Aanvallende Enemies (18)

Vallende grond (12)

**Gebruiken game-over-menu (10) Y**  
Herstarten level (4)

Level opties (3)

Naar start (3)

**Afsluiten game (5) Y**

Knop menu (5)

**Game creator**

**Bouwen levels (25)**

# Use case beschrijvingen

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **ID** | | 1 | | |
| **Naam** | | xxx | | |
| **Actor** | Primair | Medewerker, manager | | |
|  | Secundair |  | | |
| **Preconditie** | | De primaire actor is ingelogd in het systeem. | | |
| **Postconditie** | | De primaire actor heeft een overzicht met alle relevante productinformatie. | | |
| **Hoofdscenario** | | **Stap** | **Actie** | |
|  | | 1 | xxx | |
|  | | 2 | xxx | |
| **Uitzonderingen** | | **Stap** | **Fout** | **Actie** |
|  | | 1a | xxx | xxx |
|  | | 1b | xxx | xxx |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **ID** | | 1 | | |
| **Naam** | | xxx | | |
| **Actor** | Primair | Medewerker, manager | | |
|  | Secundair |  | | |
| **Preconditie** | | De primaire actor is ingelogd in het systeem. | | |
| **Postconditie** | | De primaire actor heeft een overzicht met alle relevante productinformatie. | | |
| **Hoofdscenario** | | **Stap** | **Actie** | |
|  | | 1 | xxx | |
|  | | 2 | xxx | |
| **Uitzonderingen** | | **Stap** | **Fout** | **Actie** |
|  | | 1a | xxx | xxx |
|  | | 1b | xxx | xxx |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **ID** | | 1 | | |
| **Naam** | | xxx | | |
| **Actor** | Primair | Medewerker, manager | | |
|  | Secundair |  | | |
| **Preconditie** | | De primaire actor is ingelogd in het systeem. | | |
| **Postconditie** | | De primaire actor heeft een overzicht met alle relevante productinformatie. | | |
| **Hoofdscenario** | | **Stap** | **Actie** | |
|  | | 1 | xxx | |
|  | | 2 | xxx | |
| **Uitzonderingen** | | **Stap** | **Fout** | **Actie** |
|  | | 1a | xxx | xxx |
|  | | 1b | xxx | xxx |