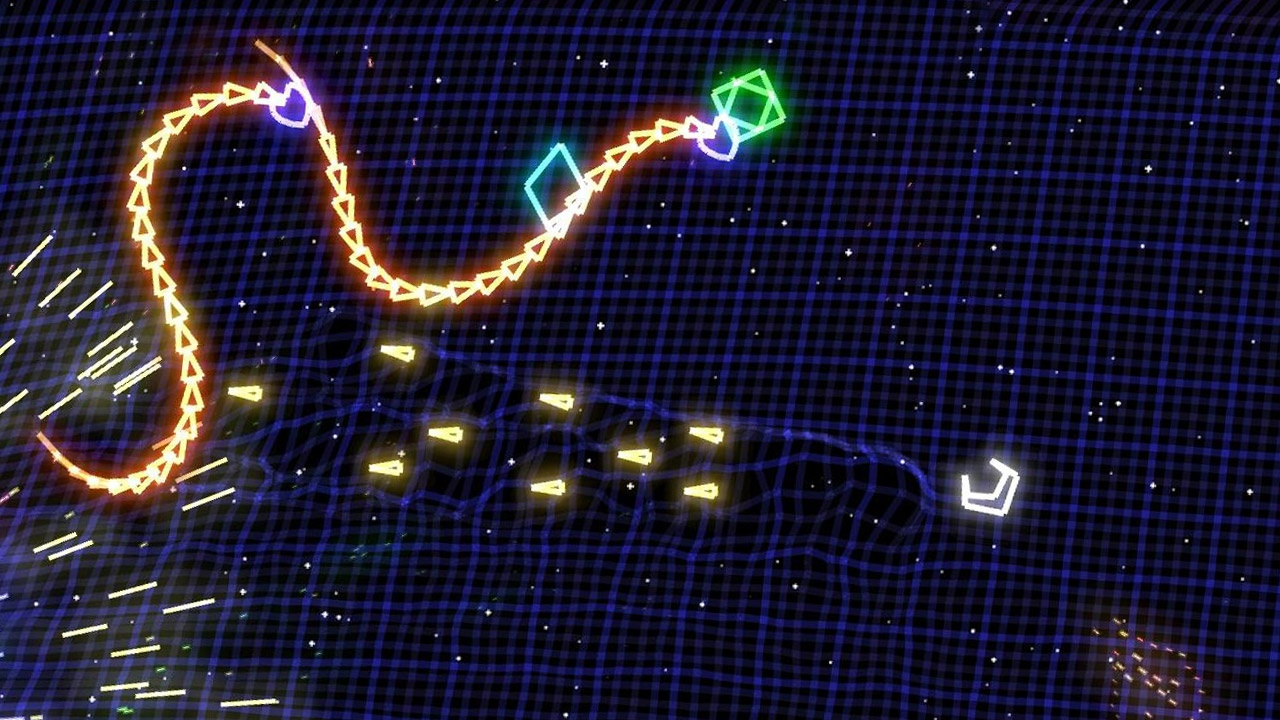
Project S3 - Geometry wars



Mylle Maxime

Bout Elias

Dewulf Arne

Chierlens Tobias

# Inhoudsopgave

[1 ORM 2](#_Toc465848147)

[1.1 Conceptueel schema 2](#_Toc465848148)

[1.2 Mapping 2](#_Toc465848149)

[2 Databank 3](#_Toc465848150)

[3 Wireframes 4](#_Toc465848151)

[4 Functional & niet-functionele analyse. 5](#_Toc465848152)

[4.1 Functional Requirements 5](#_Toc465848153)

[4.1.1 Game mechanics / Game play 5](#_Toc465848154)

[4.1.2 Power ups / downs 5](#_Toc465848155)

[4.1.3 Campaign modus / Tech tree 5](#_Toc465848156)

[4.1.4 Integratie Social media 5](#_Toc465848157)

[4.1.5 Werking wedstrijden / clans / wars 5](#_Toc465848158)

[4.1.6 Monetisation 5](#_Toc465848159)

[4.2 Non-Functional Requirements 5](#_Toc465848160)

[4.2.1 Distributieplatformen 5](#_Toc465848161)

[4.2.2 Performance requirements 5](#_Toc465848162)

[4.2.3 Security requirements 5](#_Toc465848163)

[4.2.4 Other non-functional requirements 5](#_Toc465848164)

# ORM

## Conceptueel schema

## Mapping

# Databank

# Wireframes

# Functional & niet-functionele analyse.

## Functional Requirements

### Game mechanics / Game play

#### Controls

Toetsenbord + muis/ xbox controller?

#### Score berekening

Punten berekening, punten als je kill haalt of pas als je de geom opraapt of random drop van geoms die dan een extra boost geven?

Eigen kracht omhoog na x aantal kills firerate/firepower?

#### Type vijanden

Boss (10x gehit)

Enemies hebben hp met aantal shots

Enemy speed

Visueel (andere sprites)

#### Buddys

Shield (om de x aantal seconden krijg je een leven bij)  
Buddy (helpt mee schieten)  
Collector (raapt automatisch gems op enkel als we bij 4.1.1 gems droppen)  
Bomber(zet bommen om de x aantal seconden in de beste regio)  
Miner (plaatst mijnen )

### Power ups / downs

#### Power ups

* Multiplier boost
* Fire rate boost
* Speed boost
* Boost voor buddy specs?

#### Power downs

* Extra enemy spawn
* Buddy disabled for x seconds
* Half flying speed for x seconds

### Campaign modus / Tech tree

Bij de campaign modus zal je de mogelijkheid hebben verschillende levels te spelen. Bij ieder level krijg je xp voor de vernietigde vijanden en een bonus als je het level kan uitspelen. Na elk level zal je met de gewonnen kunnen kiezen om je eigen schip of buddy te upgraden of een andere buddy te kopen. Een level kan je zoveel spelen als je wilt.

### Integratie Social media

### Werking wedstrijden / clans / wars

### Monetisation

## Non-Functional Requirements

### Distributieplatformen

### Performance requirements

### Security requirements

### Other non-functional requirements