Project Memory Functioneel Ontwerp



**Groep 1**

Corwin de Kruijf

Arnold Verruit

Mattis Wammes

Jelmer Veenstra

Inhoudsopgave

[Inleiding 3](#_Toc23761253)

[Requirementsanalyse: 4](#_Toc23761254)

[Duidelijk: 4](#_Toc23761255)

[Onduidelijk: 4](#_Toc23761256)

[Incomplete: 4](#_Toc23761257)

[Onbepaald: 4](#_Toc23761258)

[Tegenstrijdig: 4](#_Toc23761259)

[Requirementsvalidatie: 4](#_Toc23761260)

[MOSCOW 5](#_Toc23761261)

[Must have 5](#_Toc23761262)

[Should have 5](#_Toc23761263)

[Could have 5](#_Toc23761264)

[Won’t have 5](#_Toc23761265)

# Inleiding

 Het bouwen van een applicatie of een feature is de bezigheid waarmee programmeurs het meeste mee bezig zijn. Daarom is het ook belangrijk dat je goed voorbereid van start gaat zodat je de applicatie zo efficiënt mogelijk maakt. Voorbereiding is dus heel belangrijk bij het maken/bouwen van een applicatie. Er hoeft niet altijd precies gewerkt te worden als gepland, maar het is natuurlijk wel handig om alvast een idee te krijgen van de handelingen die moeten gebeuren en hoe men plant de opdracht uit te voeren.

Op dinsdag 1 september is groep 10 ontstaan, en kregen wij de opdracht memory te gaan maken voor onze opdrachtgever Dhr. Lops. Hierbij werd er verwacht dat wij het in c# gaan maken en er geen direct gebruik van SQL-databases wordt gemaakt.

# Requirementsanalyse:

Nadat wij onze gesprek hebben gehouden met dhr. Lops zijn wij er uit gekomen wat de requirements en de wensen waren. Wij hebben de opgegeven taken nog eens goed nagekeken en hebben ze in categorieën neergezet:

* Requirements.
* Wensen.

## Duidelijk:

* Spel opslaan.
* Achtergrond muziek.
* Grotere memory velden.
* 3 thema’s.
* Sound effect set goed.
* Sound effect set fout.
* Sound effect kaart omdraaien.
* Meer thema’s.

## Onduidelijk:

* Online multiplayer.
* Speciale effecten.
* Levens.

## Incomplete:

* Timer voor highscore.
* aantal sets gevonden.
* Animaties.
* Specifieke muziek voor thema’s.

## Onbepaald:

* Special geluiden.
* Timer op meeste paren wint.
* Slider voor muziek geluid.

## Tegenstrijdig:

* Meerdere opgeslagen spellen.
* Gif afbeeldingen.
* Pest Kaarten.

## Requirementsvalidatie:

Om bij te houden hoever wij waren met de requirements progressie hebben wij besloten om van alle taken een usescase te maken en die te behandelen in trello. Dit was goed gekeurd met dhr. Lops.

# MOSCOW

De Moscow is hieronder ingedeeld in het belang van wat wij als groepje denken haalbare punten zijn van de requirements en wensen.

|  |  |
| --- | --- |
| Must have | Should have |
| * 3 thema’s * Tijd + score | in game * Highscores * Achtergrond muziek * Instellingen voor thema’s, muziek | * Sound effect set goed * Sound effect set fout * Sound effect kaart omdraaien * Spel opslaan * Meer thema’s * Muziek slider |
| Could have | Won’t have |
| * Levens * GIF afbeeldingen * Pest kaarten * Grotere speel velden * Speciale effecten | * Geanimeerde plaatjes * Online multiplayer |