Acceptatie cirteria



**Groep 1**

Corwin de Kruijf

Jelmer Veenstra

Mattis Wammes

Arnold Verruit

Inhoudsopgave

[Inleiding 3](#_Toc23520638)

[Acceptatiecriteria 4](#_Toc23520639)

# 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 vrijdag 6 september is het groepje 10, en kregen wij de opdracht memory. Het doel van dit project was om een memory project te gaan maken voor onze opdrachtgever Dhr. Lops. Hierbij mochten we geen database gebruiken en moesten we het spel maken in windows forms (c#). De doelgroep is niet bekend maar variatie is van belangen.

# Acceptatiecriteria

1. Alle designs zijn gerealiseerd.
2. De applicatie voldoet aan de eisen van het memory spel volgens de handleiding.
3. Het memory spel speelt volgens de regels van <http://www.anderspel.nl/memory.html>.
4. De opdrachtgever is akkoord gegaan.