

Requirement analyse

| | |
|-------------------------------------|---|
| Belanghebbenden: | 2 |
| Constraints: | 3 |
| Requirements..... | 4 |
| Minimal Viable Product | 4 |
| Functionele requirements: | 5 |
| Non-functionele requirements: | 6 |
| MoSCoW | 7 |
| Must Have | 7 |
| Should have..... | 7 |
| Could have | 7 |
| Won't have..... | 7 |
| Use Cases | 8 |

Belanghebbenden:

Tolkien Estate

- Tolkien Estate is de grootste belanghebbende in het project. Zij zijn niet alleen de opdrachtgever, het is voor dit bedrijf ook van groot belang dat het project op de juiste manier de legacy van de LOTR-franchise voortduwt. Dit bedrijf wil graag de eer van Tolkien beschermen, en daarnaast natuurlijk ook geld verdienen.

Programmeurs

- De programmeur is een belanghebbende omdat deze zijn tijd en middelen gaat besteden aan het maken van het programma. Het is voor deze programmeur belangrijk om goed werk te leveren omdat een programma met een grote naam als de LOTR-franchise veel naamsbekendheid op kan leveren. De programmeur wil graag meer opdrachten en zijn geld verdienen met dit werk.

Constraints:

Gebruik van Python 3

- Het gebruik van Python 3 is een constraint omdat het niet mogelijk is om andere programmeertalen te gebruiken. Het is mogelijk dat voor bepaalde taken, zoals bijvoorbeeld de front-end development, een andere taal makkelijker is. Omdat het gebruik hiervan niet is toegestaan is dit een constraint.

Gebruik van Tkinter

- Het gebruik van Tkinter is een constraint omdat het niet mogelijk is om een andere library te gebruiken. Als bijvoorbeeld een van de teamleden al eerder met UI had gewerkt of beter werkt met een andere library, zou dit onhandig zijn. Het is echter niet toegestaan om dan op een programma met persoonlijke voorkeur te werken.

Programma moet af voor vrijdag 12.00

- Een tijdslimiet is een constraint omdat het een limiet stelt tot de mogelijkheden. Bepaalde dingen die heel leuk zouden zijn om in het programma te hebben kunnen mogelijk niet gerealiseerd worden omdat er geen tijd meer is om dit te doen.

Programma moet als dedicated app draaien op Windows en Mac

- Dit is een constraint omdat het een limiet stelt op de manier van draaien van het programma. Het is mogelijk dat we het programma liever zouden draaien op een webbrowser of zelfs als mobiele app.

Het programma moet eindigen in goed of fout

- Elk avontuur moet eindigen met een goed of fout einde. Dit is een constraint omdat er maar 2 mogelijkheden. Het zou kunnen dat je een level wilt maken waar je eindigt bij bijvoorbeeld de easter egg. Dit is echter niet mogelijk omdat het niet een fout of goed einde zou zijn.

Requirements

Minimal Viable Product

1. Op tekst gebaseerde game
2. Het programma moet als dedicated app runnen op Windows en Mac
3. Hoofdmenu waar je karakters kan selecteren en aanpassen
4. Karakters die eigenschappen hebben die invloed hebben op het verhaal.
5. Minimaal 2 keuzes in het keuze menu.
6. Het moet duidelijk zijn of het een goed of slecht einde is.
7. Er moet keuze zijn tussen minstens 3 avonturen.
8. Er moeten administratieve functies aanwezig zijn.
 - van tevoren zien wat leidt tot goede of slechte uitkomst.
9. Je moet overal in de game kunnen stoppen en terugkeren.

Functionele requirements:

| Nummering | Beschrijving | MoSCoW |
|-----------|---|--------|
| FR01 | Op tekst gebaseerde game. X | M |
| FR02 | Het programma moet als dedicated app runnen op Windows devices en Macbooks. X | M |
| FR03 | Karakters die eigenschappen hebben die invloed hebben op het verhaal. X | M |
| FR04 | Hoofdmenu waar je je karakter kan selecteren en aanpassen. X | M |
| FR05 | Zelf karakter maken. X | S |
| FR06 | Zelf gemaakte karakters opslaan X | S |
| FR07 | Zelf gemaakte karakters verwijderen. X | S |
| FR08 | Minimaal 2 keuzes in het keuze menu. X | M |
| FR09 | Je moet overal in de game kunnen stoppen en terugkeren. X | S |
| FR10 | Progressie over in welk avontuur je zit en hoe ver je bent in het avontuur. X | M |
| FR11 | Je moet zien wanneer het spel voorbij is. X | M |
| FR12 | Het moet duidelijk zijn of het een goed of slecht einde is. X | M |
| FR13 | Er moet keuze zijn tussen minstens 3 avonturen. X | M |
| FR14 | Er moeten administratieve functies aanwezig zijn. --Zien wat leidt tot goede of slechte uitkomst. X | M |
| FR15 | Er moeten easter eggs aanwezig zijn. X | C |
| FR16 | Een karakter in een later stadium in de game aanpassen | C |
| FR17 | Splashscherm met logo van tolkien estate en onszelf. X | M |

Non-functionele requirements:

| Nummering | Beschrijving | MoSCoW |
|-----------|---|--------|
| NFR01 | De legacy van Tolkien wordt eer aangedaan. | M |
| NFR02 | Makkelijk te onderhouden. | S |
| NFR03 | Goede story telling. | M |
| NFR04 | Gebruiksvriendelijke interface. | M |
| NFR05 | Muziek voor achtergrond. | S |
| NFR06 | Mogelijkheid tot uitbreiding. | C |
| NFR07 | Iconische locaties uit de boeken laten zien | S |
| NFR08 | Gebruik maken van prompts van balie | M |

MoSCoW

Must Have

- FR01. Op tekst gebaseerde game
- FR02. Het programma moet als dedicated app runnen op Windows en Mac
- FR03. Karakters die eigenschappen hebben die invloed hebben op het verhaal.
- FR04. Hoofdmenu waar je karakters kan selecteren en aanpassen
- FR08. Minimaal 2 keuzes in het keuze menu.
- FR11. Je ziet wanneer het spel voorbij is.
- FR12. Het moet duidelijk zijn of het een goed of slecht einde is.
- FR13. Er moet keuze zijn tussen minstens 3 avonturen.
- FR14. Er moeten administratieve functies aanwezig zijn.
 - Zien wat leidt tot goede of slechte uitkomst.
- FR17. Splashscreen met logo van Tolkien estate en onszelf.
- NFR01. De legacy van Tolkien wordt eer aangedaan
- NFR03. Goede storytelling
- NFR08. Gebruik maken van de prompts van de balie

Should have

- FR05. Zelf karakter maken.
- FR06. Zelf gemaakte karakters opslaan.
- FR07. Zelf gemaakte karakters verwijderen.
- FR08. Je moet overal in de game kunnen stoppen en terugkeren.
- NFR02. Makkelijk te onderhouden
- NFR04. Gebruiksvriendelijke interface
- NFR05. Muziek voor achtergrond.
- NFR07. Iconische locaties uit de boeken en films

Could have

- FR15. Er moeten easter eggs aanwezig zijn.
- FR16. Een karakter in een later stadium in de game aanpassen
- NFR06. Mogelijkheid tot uitbreiding.

Won't have

Use Cases

UC 01: Dedicated app

Auteur: Sem

| | |
|-----------------------|---|
| Actor | <i>Gebruiker</i> |
| Preconditie | <i>Gebruiker heeft een PC of Mac</i> |
| Beschrijving | <i>De gebruiker kan de game opstarten als app</i> |
| Scenario beschrijving | <ol style="list-style-type: none">1. <i>Gebruiker start PC of Mac op</i>2. <i>Gebruiker kiest game</i>3. <i>Systeem start game op</i> |
| Postconditie | <i>Gebruiker kan verder in de game</i> |

UC 02: Invloed van keuzes

Auteur: Sem

| | |
|-----------------------|---|
| Actor | <i>Gebruiker</i> |
| Preconditie | <i>Gebruiker heeft de game opgestart</i> |
| Beschrijving | <i>De gebruiker kan de game beïnvloeden door keuzes te maken</i> |
| Scenario beschrijving | <ol style="list-style-type: none">1. <i>Gebruiker speelt game</i>2. <i>Gebruiker maakt een keuze in het level</i>3. <i>Afhankelijk van deze keuze worden er verschillende opties getoond voor de volgende set met keuzes</i>4. <i>Systeem laat prompts zien op basis van gebruikers keuzes</i> |
| Postconditie | <i>Gebruiker kan verder in de game</i> |

UC 03: Hoofdmenu waar gebruiker zijn/haar karakter kan selecteren en aanpassen,

Auteur: Efehan

| | |
|-----------------------|--|
| Actor | <i>Gebruiker</i> |
| Preconditie | <i>De game is opgestart</i> |
| Beschrijving | <i>Hoofdmenu waar gebruiker zijn karakter kan selecteren en aanpassen</i> |
| Scenario beschrijving | <ol style="list-style-type: none">1. <i>De gebruiker navigeert naar de optie "Karakter aanpassen" in het hoofdmenu</i>2. <i>De gebruiker wordt begroet met een overzichtelijk menu waarin de verschillende kenmerken en uiterlijke opties voor het personage beschikbaar zijn</i>3. <i>De gebruiker maakt de gewenste aanpassingen aan het personage en klikt op "Opslaan"</i>4. <i>De gebruiker keert terug naar het hoofdmenu en selecteert optie "Karakter selecteren"</i>5. <i>Het spel toont een lijst met opgelsagen personages.</i>6. <i>De gebruiker selecteert het gewenste personage om mee te spelen</i> |
| Postconditie | <i>De gebruiker heeft succesvol zijn/haar personage aangepast en geselecteerd. Het spel slaat de aanpassingen op en positinoeert de gebruiker in het hoofdmenu met het geselecteerde personage.</i> |

UC 04: Karakter maken,

Auteur: Efehan

| | |
|-----------------------|--|
| Actor | <i>Gebruiker</i> |
| Preconditie | <i>De game is opgestart</i> |
| Beschrijving | <i>Zelf karakter maken</i> |
| Scenario beschrijving | <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>De gebruiker selecteert de optie "Game starten" in het hoofdmenu</i> 2. <i>Het spel toont een scherm waar de gebruiker zijn/haar personage kan maken</i> 3. <i>De gebruiker personaliseert zijn/haar personage en klikt op "Bevestigen"</i> 4. <i>Systeem slaat het karakter op.</i> 5. <i>Systeem geeft melding dat karakter succesvol gemaakt is</i> |
| Postconditie | <i>De gebruiker heeft met succes een nieuw spel gestart en bevindt zich in het startgebied van de game met het gemaakte personage</i> |

UC 05: Karakters verwijderen

Auteur: Thijs

| | |
|-----------------------|---|
| Actor | <i>Gebruiker</i> |
| Preconditie | <i>Een karakter is gemaakt</i> |
| Beschrijving | <i>Verwijderen van karakter</i> |
| Scenario beschrijving | <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>De gebruiker geeft aan een karakter te willen verwijderen</i> 2. <i>Het systeem valideert dat er een karakter is</i> 3. <i>De gebruiker kiest het karakter.</i> 4. <i>Het systeem verwijdert de gegevens van gegeven karakter</i> 5. <i>Het systeem geeft melding dat karakter succesvol verwijderd is</i> 6. <i>Het systeem ververs en toont het scherm zonder het verwijderde karakter</i> |
| Postconditie | <i>Karakter is verwijderd</i> |

UC 06: Gebruiker maakt 1 keuze in het keuzemenu.

Auteur: Thijs

| | |
|-----------------------|---|
| Actor | <i>Gebruiker</i> |
| Preconditie | <i>De gebruiker is in een verhaal.</i> |
| Beschrijving | <i>Een keuze maken voor het vervolg van het verhaal</i> |
| Scenario beschrijving | <i>1. Het systeem geeft de gebruiker 2 keuzes in een avontuur 2. De gebruiker selecteert 1 keuze 3. Het systeem slaat de gegevens op. 4. Het systeem toont het volgende scherm van de door gebruiker gekozen verhaallijn in het avontuur.</i> |
| Postconditie | <i>Het avontuur gaat verder</i> |

UC 07: Stoppen waar je bent en terug naar hoofdmenu

Auteur: Ruben

| | |
|-----------------------|---|
| Actor | <i>Gebruiker</i> |
| Preconditie | <i>In een avontuur</i> |
| Beschrijving | <i>Stoppen waar je bent en terug naar hoofdmenu</i> |
| Scenario beschrijving | <i>1. De gebruiker drukt op een knop om terug te gaan naar het hoofdmenu 2. Het systeem vraagt om bevestiging 3. De gebruiker bevestigt zijn keuze 4. Het systeem gaat terug naar het hoofdmenu</i> |
| Postconditie | <i>Het scherm staat in hoofdmenu</i> |

UC 08: Visuele balk voor progressie in verhaallijn

Auteur: Thijs

| | |
|-----------------------|---|
| Actor | <i>Gebruiker</i> |
| Preconditie | <i>Gebruiker in menu</i> <i>Gebruiker heeft gespeeld in een avontuur.</i> |
| Beschrijving | <i>Visuele balk voor progressie</i> |
| Scenario beschrijving | <ol style="list-style-type: none"><i>1. Gebruiker begint met spel te spelen.</i><i>2. Het systeem detecteert dat er gespeeld is.</i><i>3. Het systeem detecteert hoe ver de gebruiker is</i><i>4. Het systeem berekend hoeveel van de balk moet worden gekleurd</i><i>5. Het systeem kleurt de balk</i> |

UC 09: Resultaat wordt weergegeven in het eindscherm

Auteur: Sem

| | |
|-----------------------|---|
| Actor | <i>Gebruiker</i> |
| Preconditie | <i>Een karakter</i> <i>Gebruiker is in een avontuur</i> |
| Beschrijving | <i>Het resultaat van het avontuur wordt weergegeven in het eindscherm, bijvoorbeeld: Dood of een gelukkig einde.</i> |
| Scenario beschrijving | <ol style="list-style-type: none"><i>0. Het karakter van de gebruiker gaat dood of bereikt het einde van een avontuur.</i><i>1. Het systeem toont "U bent gestorven" of "U heeft het avontuur voltooid"</i><i>2. De gebruiker klikt op bevestiging</i><i>3. Het systeem slaat de gegevens op.</i><i>4. Het systeem sluit af en toont het menu</i> |

UC 10: gebruiker kiest avontuur

Auteur: Rick

| | |
|-----------------------|--|
| Actor | <i>Gebruiker</i> |
| Preconditie | <i>Gebruiker heeft programma opgestart</i> |
| Beschrijving | <i>Door de gebruiker wordt er een van de 3 avonturen gekozen om te spelen</i> |
| Scenario beschrijving | <ol style="list-style-type: none"> <i>1. Gebruiker start de applicatie op</i> <i>2. Het systeem laat de prompts zien van de avonturen</i> <i>3. Gebruiker leest prompts van verschillende avonturen</i> <i>4. Gebruiker maakt een keuze tussen de 3 avonturen</i> <i>5. Het systeem laadt het gekozen avontuur op</i> |
| Postconditie | <i>Het begin van het gekozen avontuur wordt op het scherm getoond</i> |

UC 11: Admin Login

Auteur: Ryan

| | |
|-----------------------|--|
| Actor | <i>Admin</i> |
| Preconditie | <i>Admin heeft programma gestart.</i> |
| Beschrijving | <i>Admin kan inloggen met een administratief account om zo het programma de testen.</i> |
| Scenario beschrijving | <ol style="list-style-type: none"> <i>1. Admin komt bij inlog scherm.</i> <i>2. Admin gebruikt log in codes om zoals admin gezien te worden</i> <i>3. Admin kiest een verhaal om te testen.</i> <i>4. Admin bereikt een keuze.</i> <i>5. Systeem laat consequenties zien.</i> |
| Postconditie | <i>Admin ziet alle opties en mogelijkheden.</i> |

UC 12 Easter Eggs

Auteur: Rick

| | |
|-----------------------|--|
| Actor | <i>Gebruiker</i> |
| Preconditie | <i>Programma is opgestart</i> <i>Gebruiker zit in het verhaal</i> <i>Gebruiker heeft speciaal item</i> <i>Gebruiker komt naar een slecht einde die een easter egg verbergt</i> |
| Beschrijving | <i>Met een Speciaal item kan je een slecht einde veranderen in een geheime optie en krijgt een sterker of betere item voor in het verhaal</i> |
| Scenario Beschrijving | <ol style="list-style-type: none"> <i>1. Gebruiker speelt level door keuzes te maken</i> <i>2. Gebruiker pakt speciaal item in een van de levels</i> <i>3. Speciaal item komt in lijst met items</i> <i>4. Gebruiker komt bij een slecht einde</i> <i>5. Gebruiker gebruikt speciaal item</i> <i>6. Bij het einde verschijnt nieuwe optie</i> <i>7. Gebruiker krijgt nieuwe dialoog</i> <i>8. Gebruiker klikt op nieuwe dialoog</i> <i>9. Gebruiker heeft een easter egg gevonden</i> |
| Postconditie | <i>Gebruiker speelt verder met een geheim item en speelt het verhaal verder</i> |

UC 13: Een karakter in een later stadium in de game aanpassen

Author: Ryan

| | |
|-----------------------|---|
| Actor | <i>Gebruiker</i> |
| Preconditie | <i>Gebruiker heeft programma gestart, Verhaallijn is gestart.</i> |
| Beschrijving | <i>Gebruiker kan zijn karakter aanpassen in de middel van een verhaallijn.</i> |
| Scenario beschrijving | <i>1: Gebruiker opent hoofdmenu.</i> <i>2: Gebruiker selecteert, verander karakter.</i> <i>3: Gebruiker wordt gestuurd naar de karakter creatie.</i> <i>4: Gebruiker veranderd karakter.</i> <i>5: Gebruiker is tevreden en selecteert bevestigen..</i> <i>6: Gebruiker wordt terug gezet naar de verhaallijn.</i> |
| Postconditie | <i>Karakter is aangepast tijdens de verhaallijn.</i> |

UC 14: Splash-screen

Auteur: Ruben

| | |
|-----------------------|--|
| Actor | <i>Gebruiker</i> |
| Preconditie | <i>Gebruiker opent de applicatie</i> |
| Beschrijving | <i>Splash-screen van Tolkien estate en onszelf</i> |
| Scenario beschrijving | <i>1. Het programma start op</i> <i>2. Het programma laat de splash-screen zien</i> |

