

Technisch ontwerp

Versiebeheer

Datum	Versie	Wie	Wijzigingen
2024-10-1	0.1	Niels	Alles toegevoegd

Click or tap here to enter text.

Click or tap here to enter text.

Inhoudsopgave

Versiebeheer	2
Inleiding	4
Over dit document	4
Over het project en de opdrachtgever	4
Actoren	4
Applicatie componenten	4
Applicatie flow	5
Activity diagram (PER FUNCTIE OMSCHREVEN)	6
User interface Design	11
Database structuur	12

Inleiding

Over dit document

Waarom dit document en hoe lang heeft het geduurd voor het klaar was.

Dit document maak ik omdat het vereist is om te maken voor mijn keuzedeel Virtual en augmented reality. En om een Functioneel ontwerp te maken hoe mijn vr game er ongeveer eruit moet gaan zien en welke functies ik moet gaan maken om mijn game te laten werken.

Over het project en de opdrachtgever

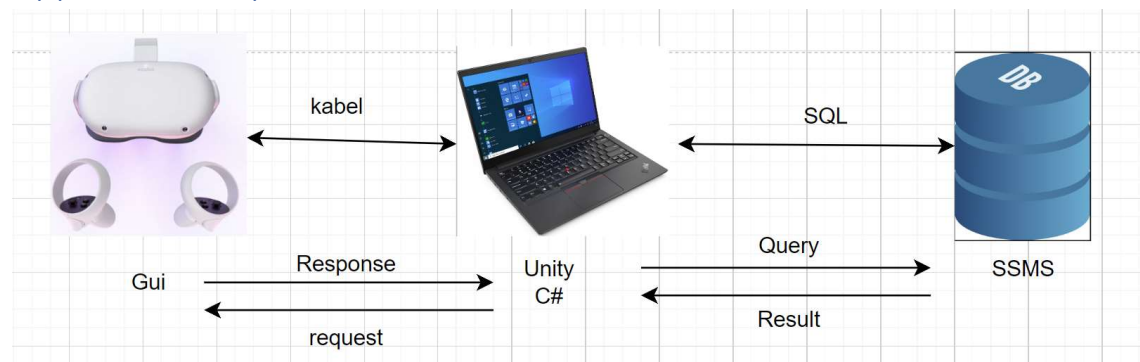
Het project dat ik ga maken is een rekengame dat je in virtual reality kan spelen. Deze game is voor leerlingen om helpen met het maken van sommen en om een leukere manier het aan hun te leren. Deze game is geschikt voor kinderen van 13jaar.

Actoren

De applicatie kan gebruikt worden door de volgende actoren (rollen):

- Leerling

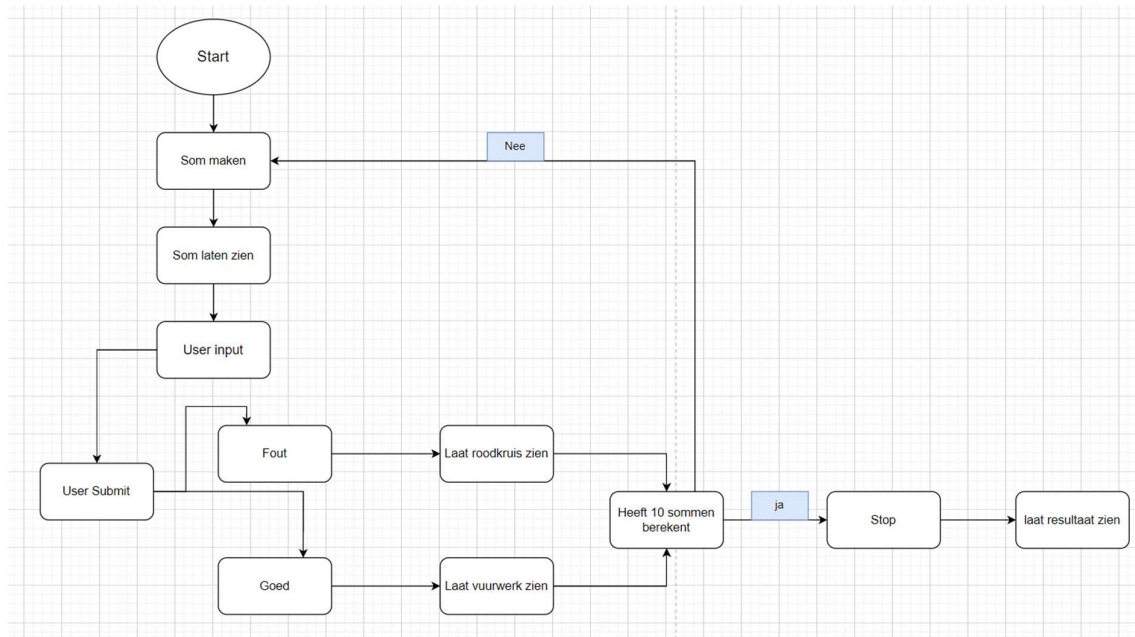
Applicatie componenten



Click or tap here to enter text.

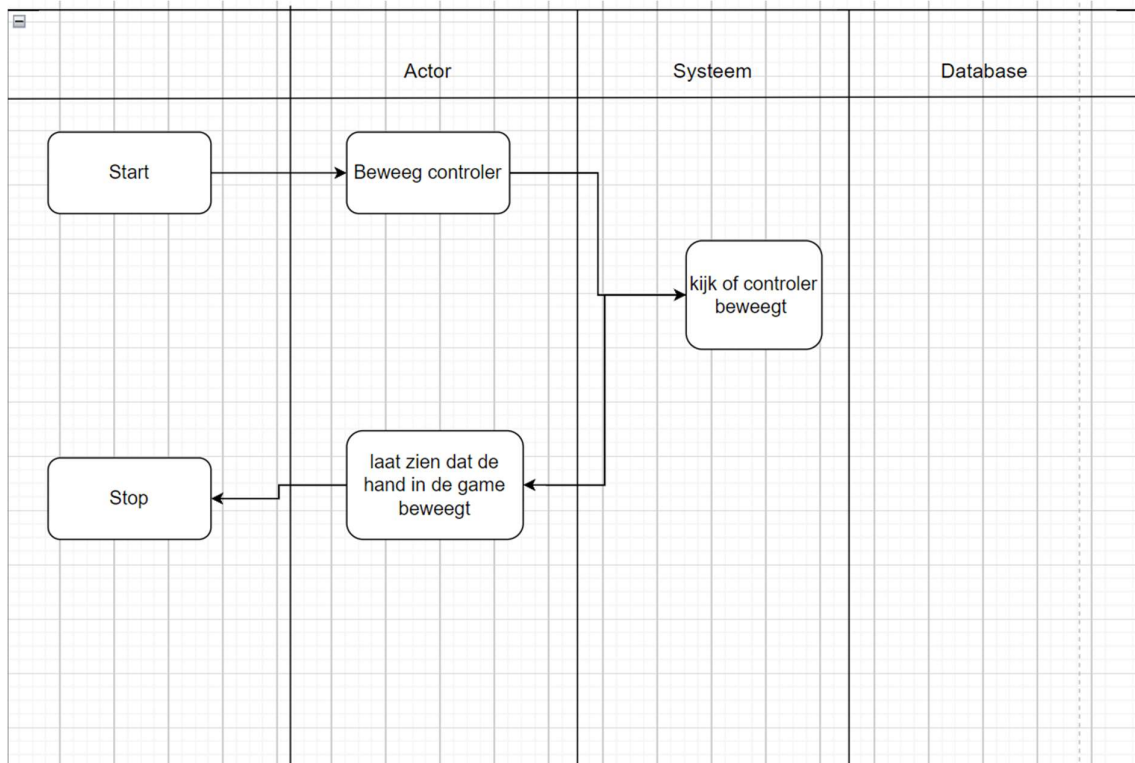
Click or tap here to enter text.

Applicatie flow

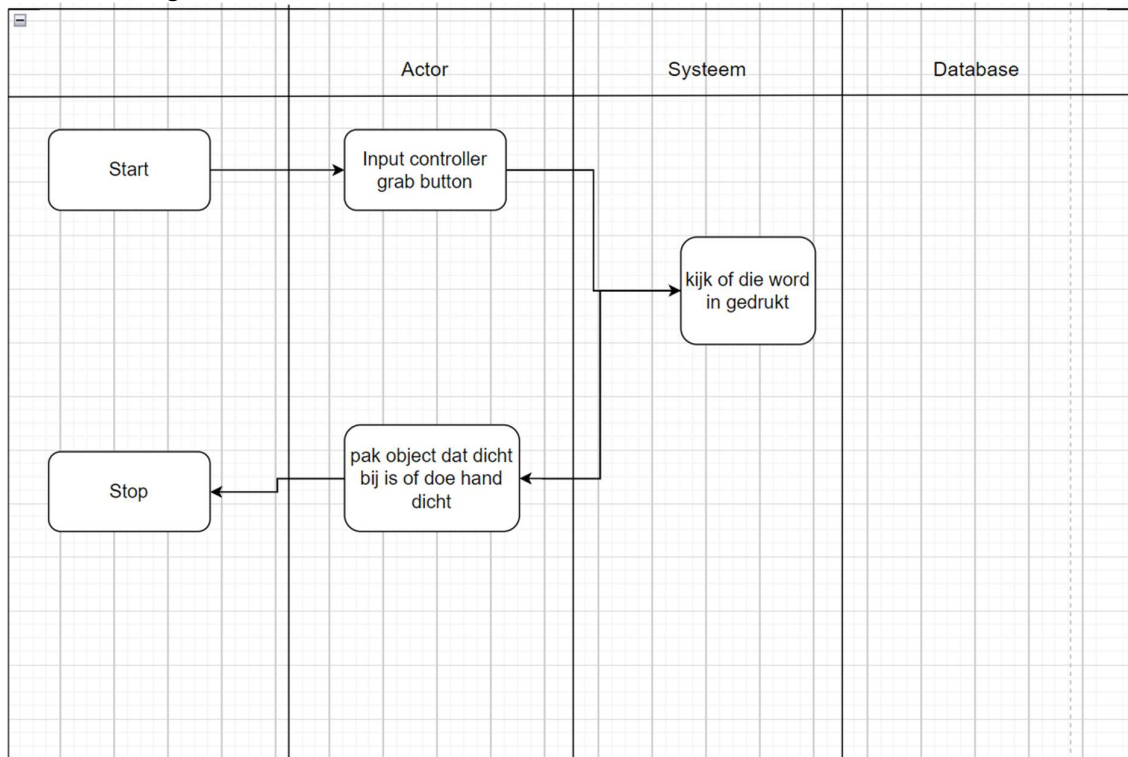


Activity diagram (PER FUNCTIE OMSCHREVEN)

Functie: hand tracking



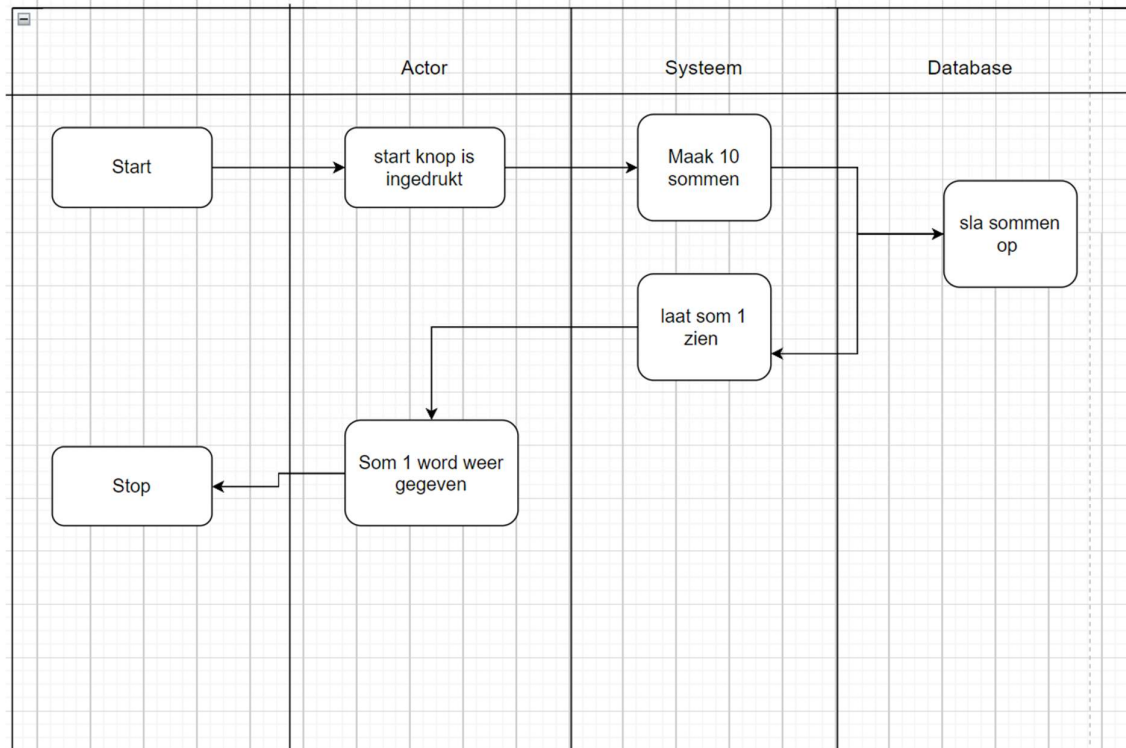
Functie: hand grab



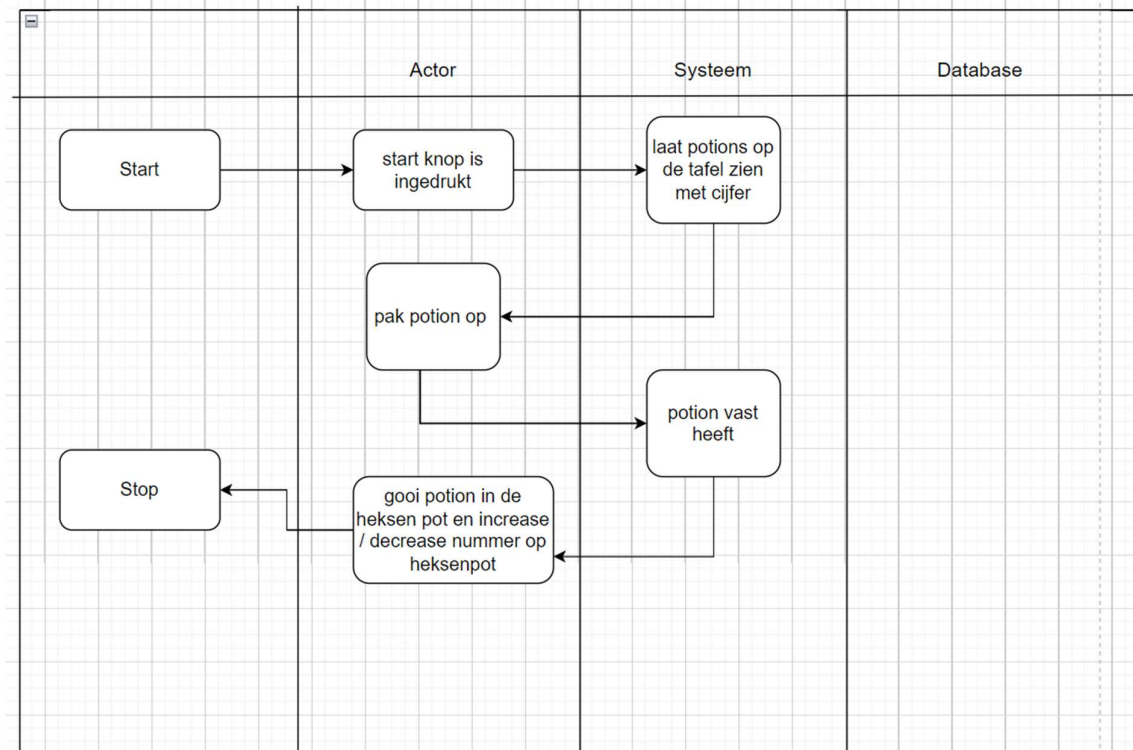
Functie: som laat zien

Click or tap here to enter text.

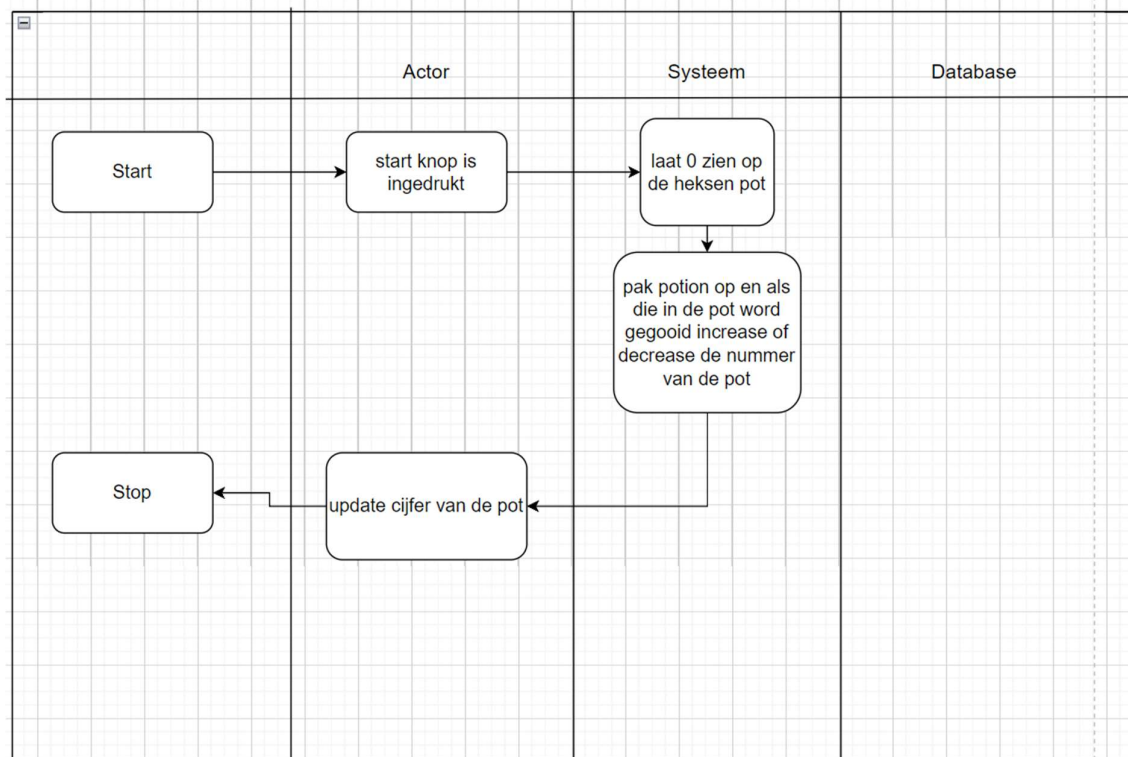
Click or tap here to enter text.



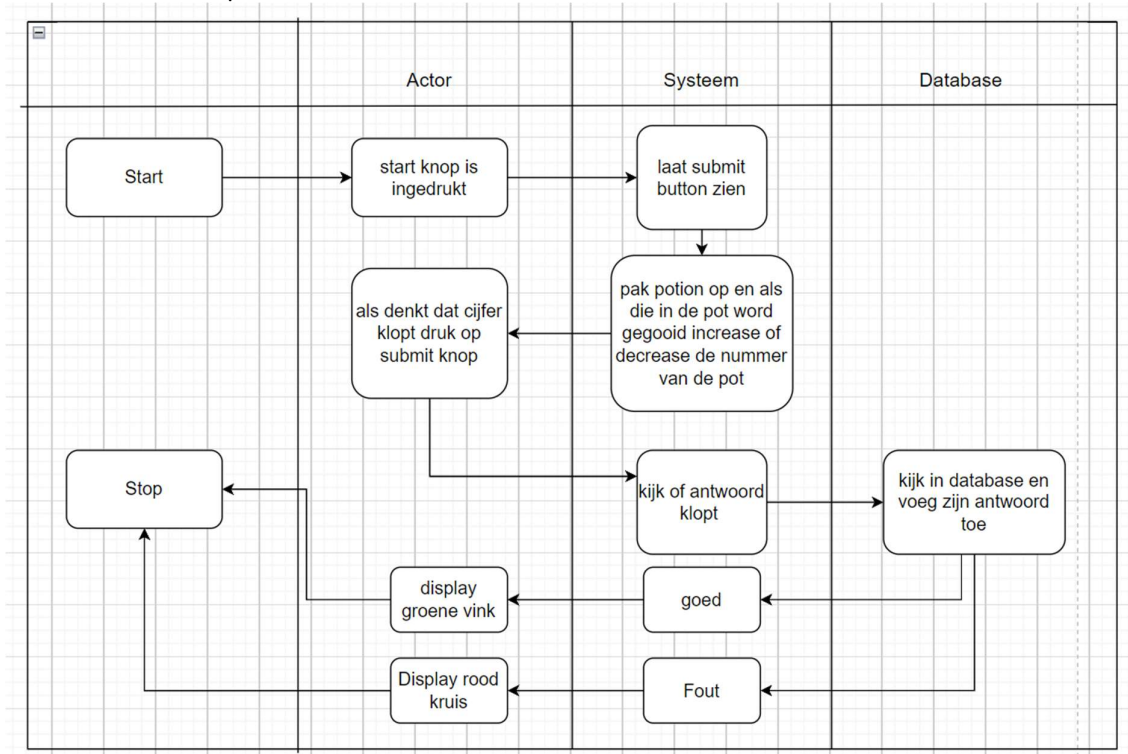
Functie: potion/item



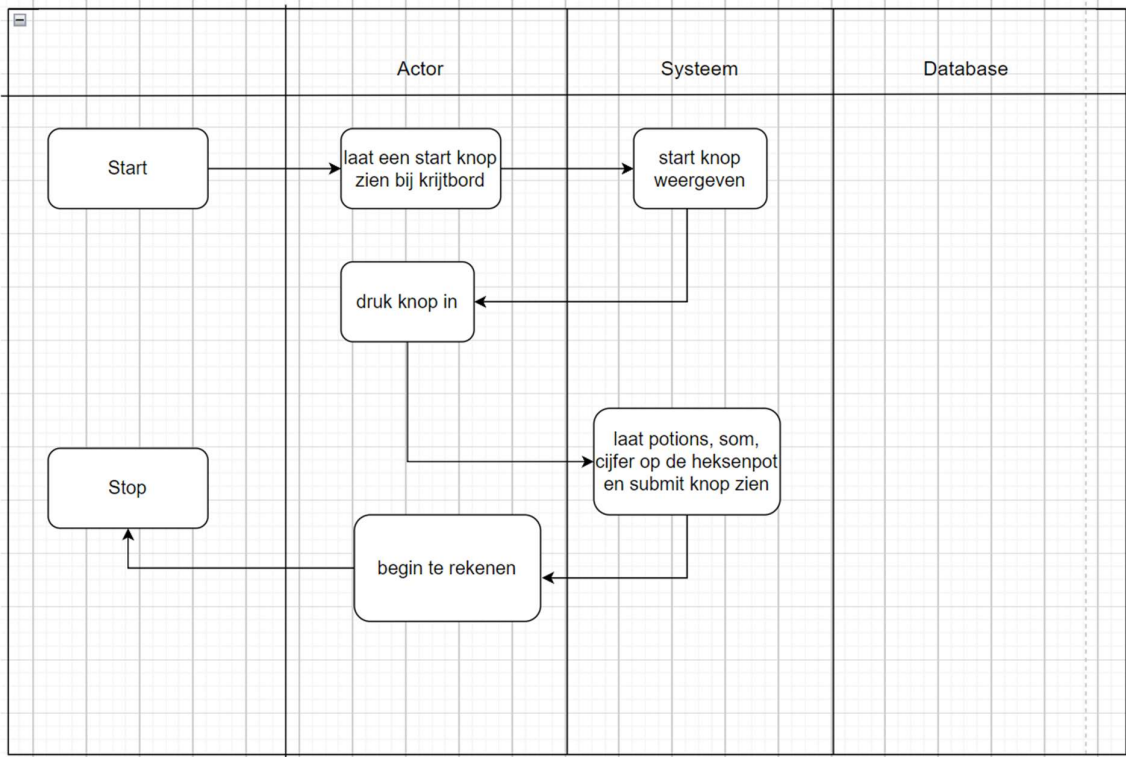
Functie: heksenpot



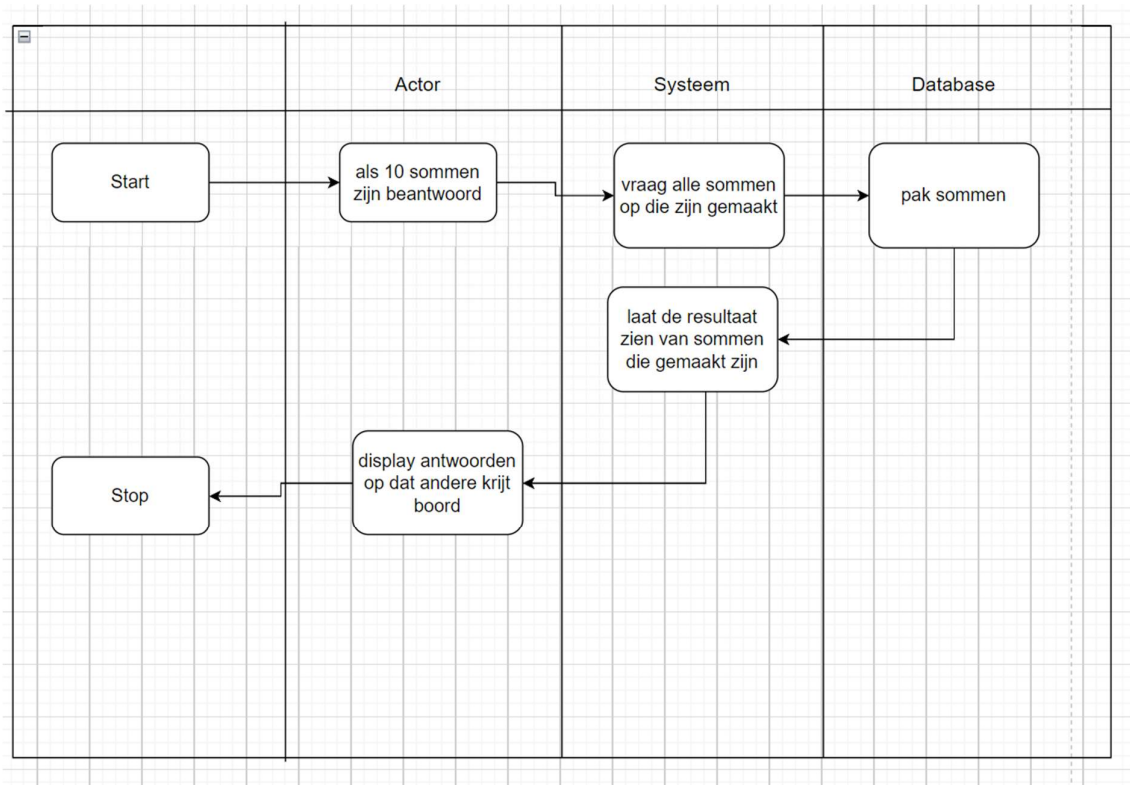
Functie: submit knop



Functie: start knop



Functie: result



Click or tap here to enter text.

Click or tap here to enter text.

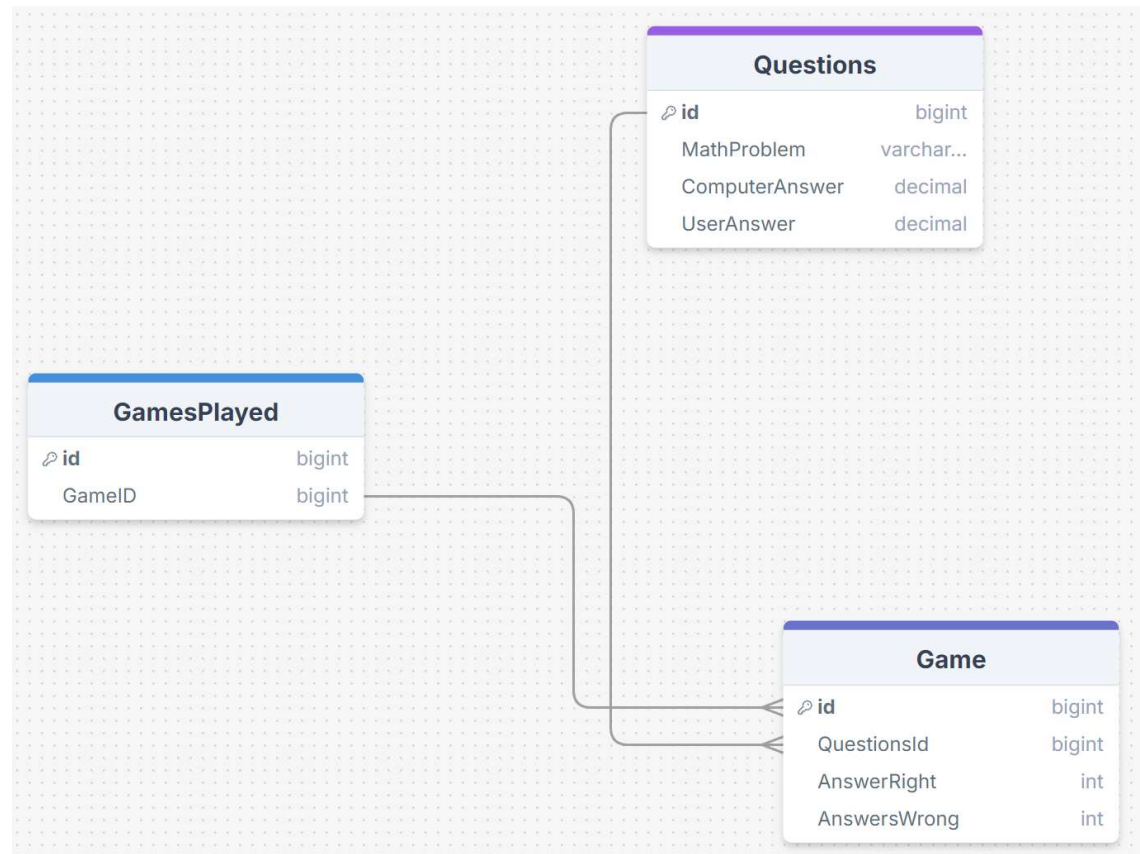
User interface Design

In het functioneel ontwerp zijn van alle schermen wireframes gemaakt. In dit hoofdstuk wordt van een of twee schermen het design volledig uitgewerkt weergegeven, zodat de ontwikkelaar kan zien hoe de applicatie eruit moet komen te zien.

Op dit moment ben ik nog niet bekend met unity dus weet nog niet hoe mijn user interface design er uit gaat zien. Hierbij verwijs ik je naar mijn wireframes zodat je ongeveer een schatting hebt hoe het er uit gaat zien.

Database structuur

In dit hoofdstuk wordt de structuur van de database schematisch weergegeven in een zogenaamd Entity Relation Diagram (ERD) of in definitie van classes of modellen. Hierin wordt duidelijk gemaakt welke tabellen er zijn, welke velden deze bevatten en per veld wat het datatype is, de veldlengte en of ze verplicht zijn. Tevens worden de foreign keys aangegeven.



Gitlab: <https://gitlab.rijnijssel.nl/00318282/virtual-reality-game>