

Functioneel ontwerp

Versiebeheer

Datum	Versie	Wie	Wijzigingen
2024-10-01	0.1	Niels Hustinx	Tekst 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	5
Functionele eisen en omschrijving	5
Functie: Login	5
Functie: Functienaam 2	6
Functie: Functienaam 3	6
Navigatiestructuur	8
Akkoord opdrachtgever	9

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

Functionele eisen en omschrijving (PER FUNCTIE OMSCHREVEN)

Functie:

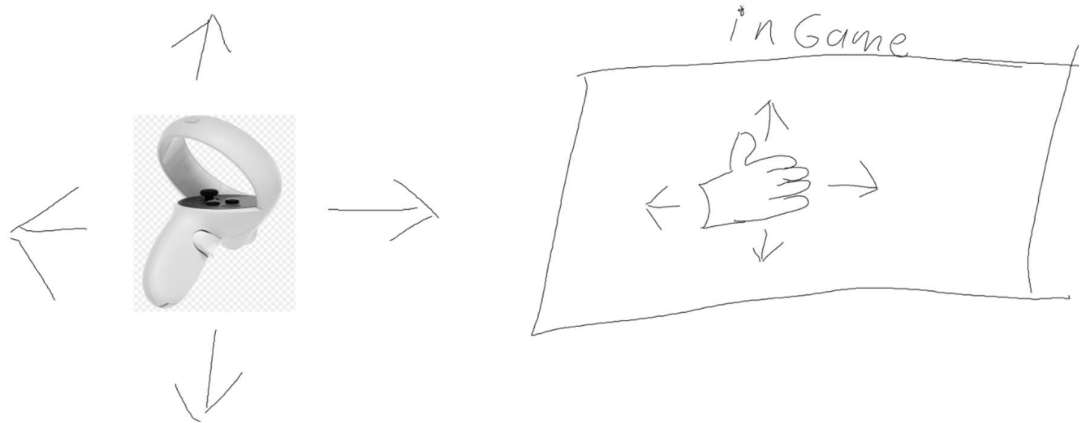
Functionele beschrijving

Naam van de functie	Hand tracking
Actor	Leerling
Preconditie	Controllers: kijken waar jij je hand/controller hebt in de game
Beschrijving	Als leerling wil ik mijn handen kunnen gebruiken om dingen te kunnen op pakken en kan verplaatsen zodat ik het spel kan spelen
Uitzonderingen	Als de controller leeg is
Postconditie	De hand in het spel beweegt mee in de game

Wireframe

Click or tap here to enter text.

Click or tap here to enter text.

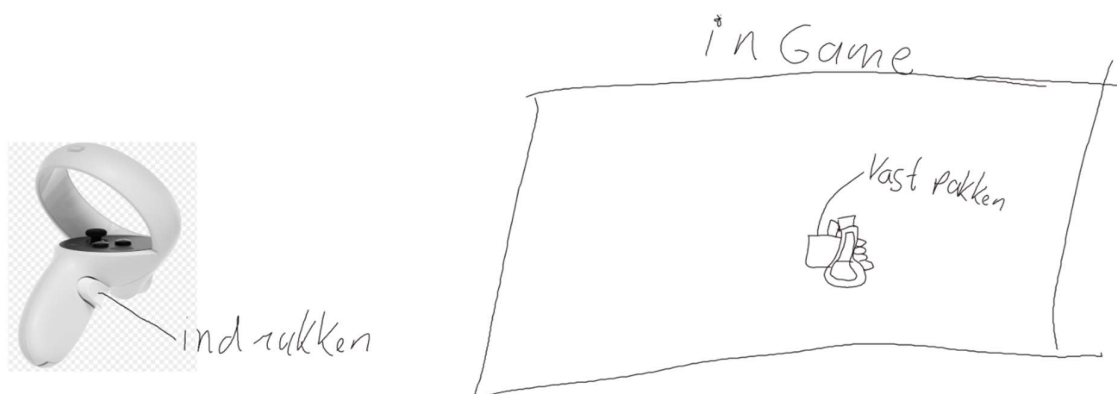


Functie:

Functionele beschrijving

Naam van de functie	Hand Grab
Actor	Leerling
Preconditie	Kijk wanneer ik op de grab knop druk op de controller
Beschrijving	Als leerling wil ik dingen kunnen op pakken en verplaatsen zodat ik het spel kan spelen
Uitzonderingen	Als de controller leeg is
Postconditie	Dan als het dicht bij een object is dat grable is pakt de leerling het op en zit het in zijn hand

Wireframe

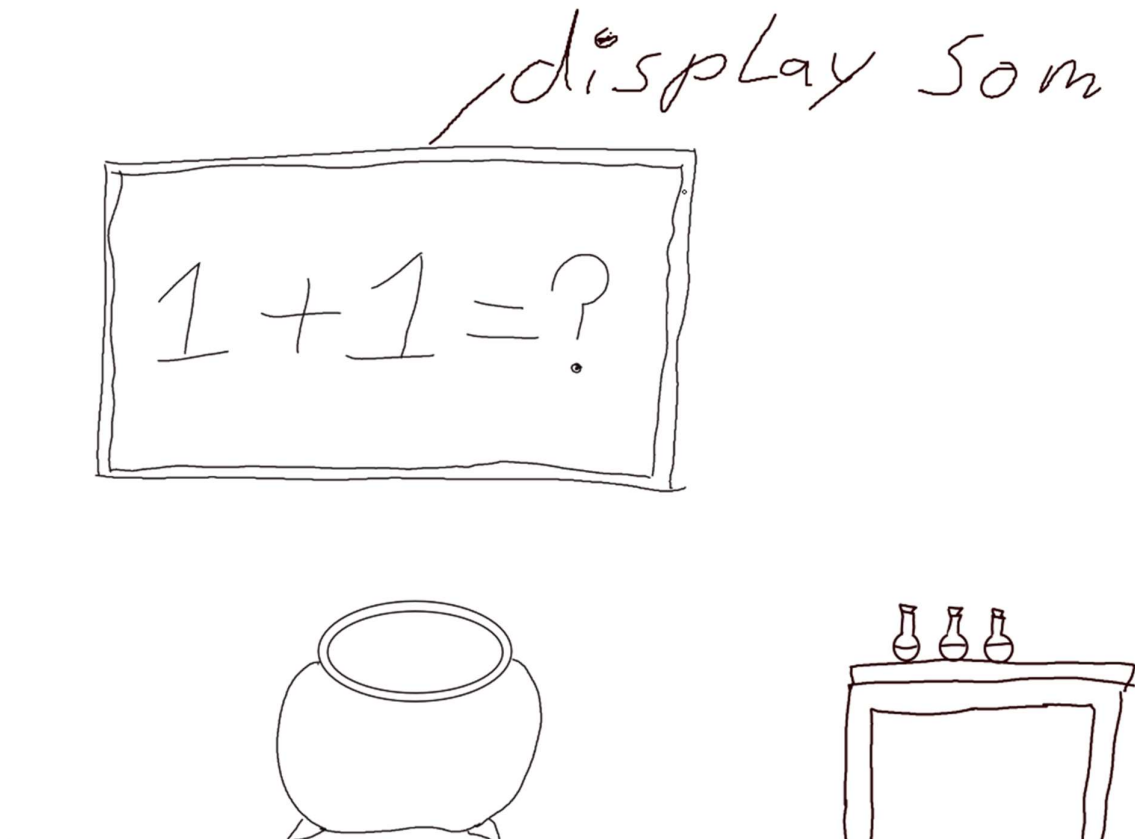


Functie:

Functionele beschrijving

Naam van de functie	Som laten zien
Actor	Leerling
Preconditie	Maak een reken som dat de leerling moet gaan bereken
Beschrijving	Als leerling wil ik sommen kunnen zien zodat ik een bereken en een antwoord kan geven op de som
Uitzonderingen	?
Postconditie	Er komt een som in beeld

Wireframe



Functie:

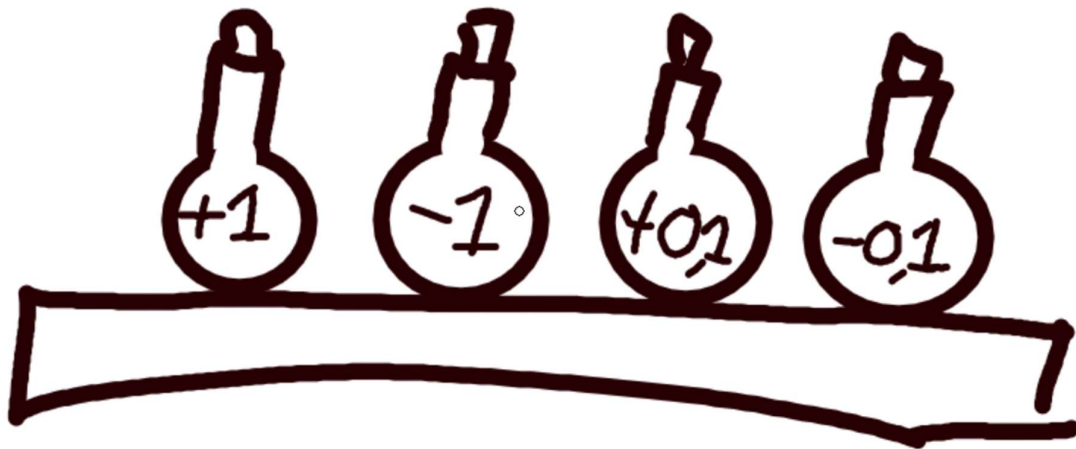
Functionele beschrijving

Naam van de functie	Potions/item
Actor	Leerling
Preconditie	Display een number op de item/potion
Beschrijving	als leerling wil ik verschillende potions kunnen zien met een cijfer erop zodat ik die potions in een pot kan gooien zodat ik een antwoord kan geven op de som
Uitzonderingen	Getal van heksen pot kan niet in de min.
Postconditie	Als die in de heksenpot word gegooit doe het erbij of eraf van het nummer op de heksenpot

Click or tap here to enter text.

Click or tap here to enter text.

Wireframe

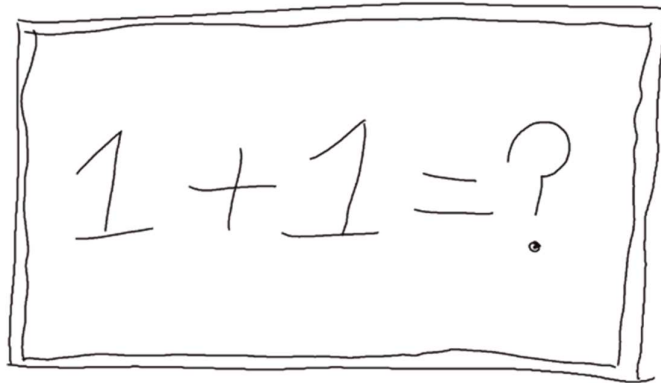


Functie:

Functionele beschrijving

Naam van de functie	heksenpot
Actor	Leerling
Preconditie	Display een nummer op de op de heksenpot Display submit knop
Beschrijving	als leering wil ik een heksenpot kunnen zien en daar mijn potions met cijfers er in kan gooien zodat ik een antwoord kan geven op de som
Uitzonderingen	?
Postconditie	Als een potion/item in de heksenpot word gegooit doe het erbij of eraf van het nummer op de heksenpot. Als die denk dat het cijfer klopt druk op de submit knop

Wireframe

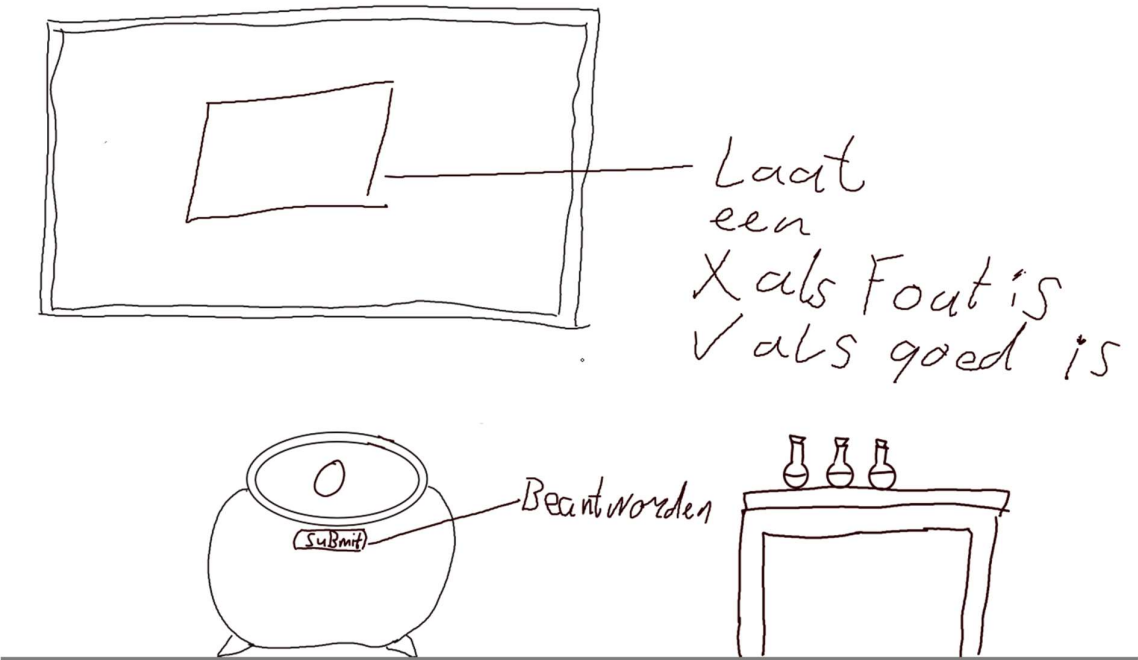


Functie:

Functionele beschrijving

Naam van de functie	Submit knop
Actor	Leerling
Preconditie	Display submit knop
Beschrijving	als leerling wil ik mijn antwoord kunnen submitten zodat ik kan zien of ik de som goed heb of fout heb
Uitzonderingen	Getal van heksen pot kan niet in de min.
Postconditie	Als die denk dat het cijfer klopt druk op de submit knop Als het goed is laat een groene vink zien. Als het fout is een rood kruis.

Wireframe

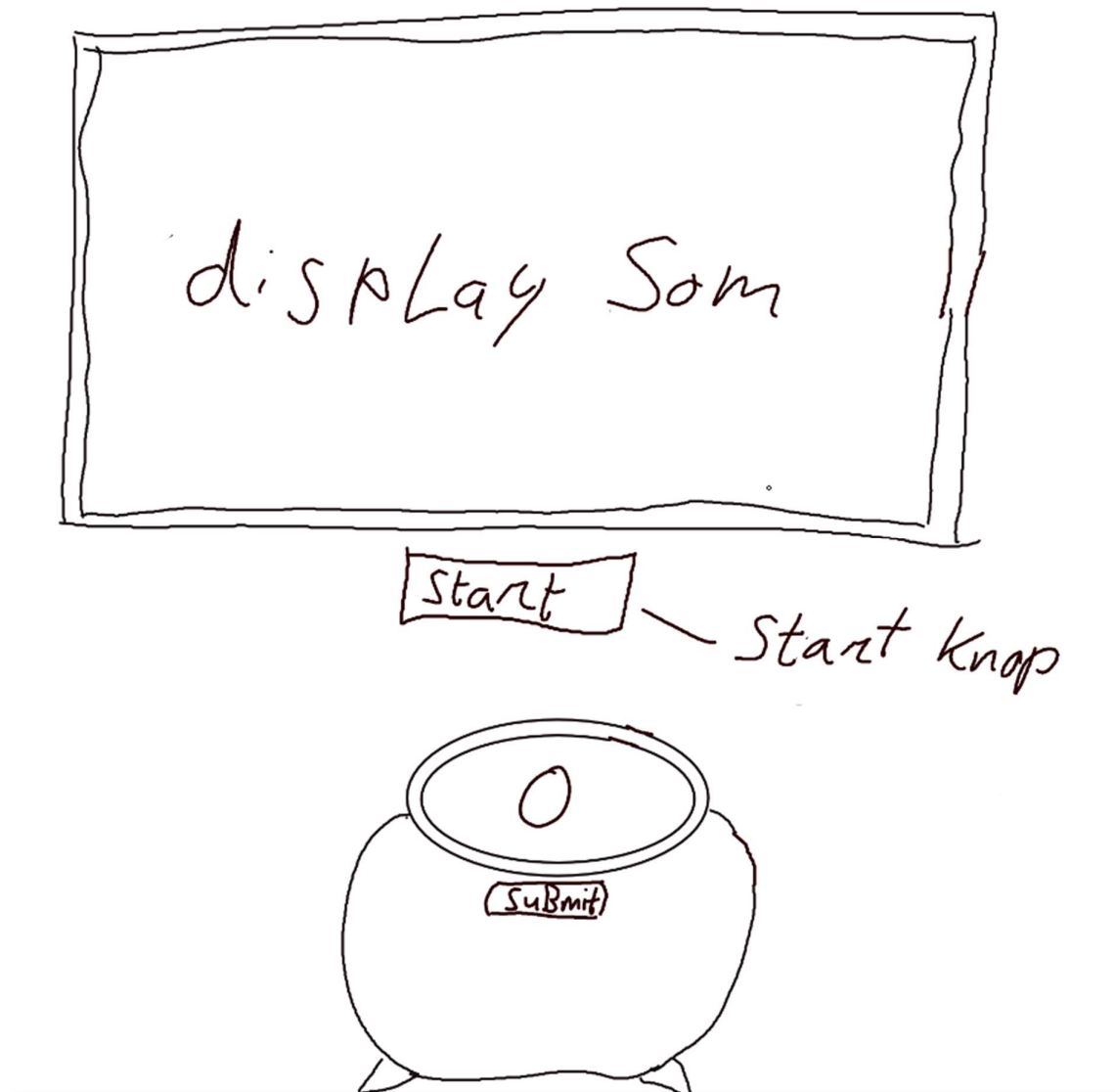


Functie:

Functionele beschrijving

Naam van de functie	start knop
Actor	Leerling
Preconditie	Display start knop Generate 10 sommen
Beschrijving	als leerling wil ik het spel kunnen starten zodat ik het spel kan spelen
Uitzonderingen	Som kan geen min antwoord zijn
Postconditie	Als op knop is gedrukt disable of hide de knop Laat de eerst som zien op het krijtbord

Wireframe



Functie:

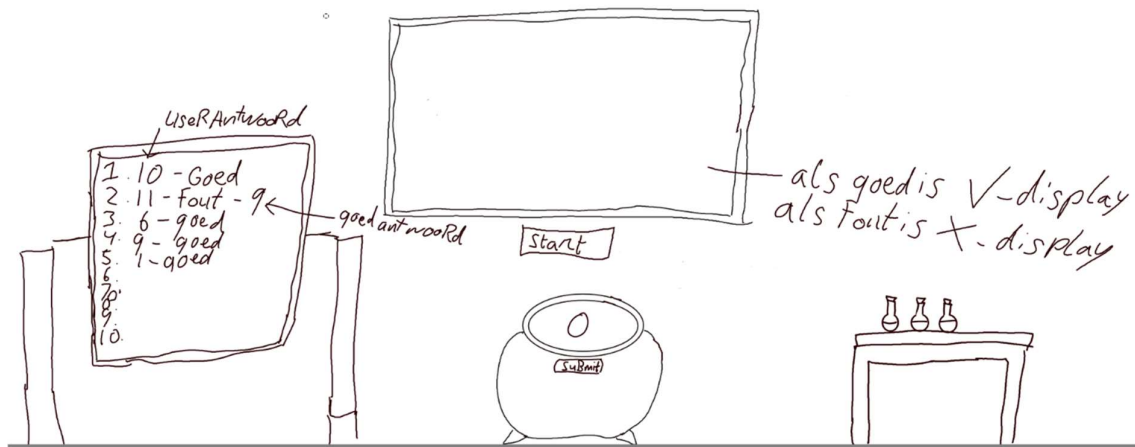
Functionele beschrijving

Naam van de functie	Result
Actor	Leerling
Preconditie	Submit knop is ingedrukt door de leerling
Beschrijving	als leerling wil ik mijn resultaat kunnen zien zodat ik weet wat ik goed had en wat fout
Uitzonderingen	?
Postconditie	Als het goed is laat een groene vink zien. Als het fout is een rood kruis.

Click or tap here to enter text.

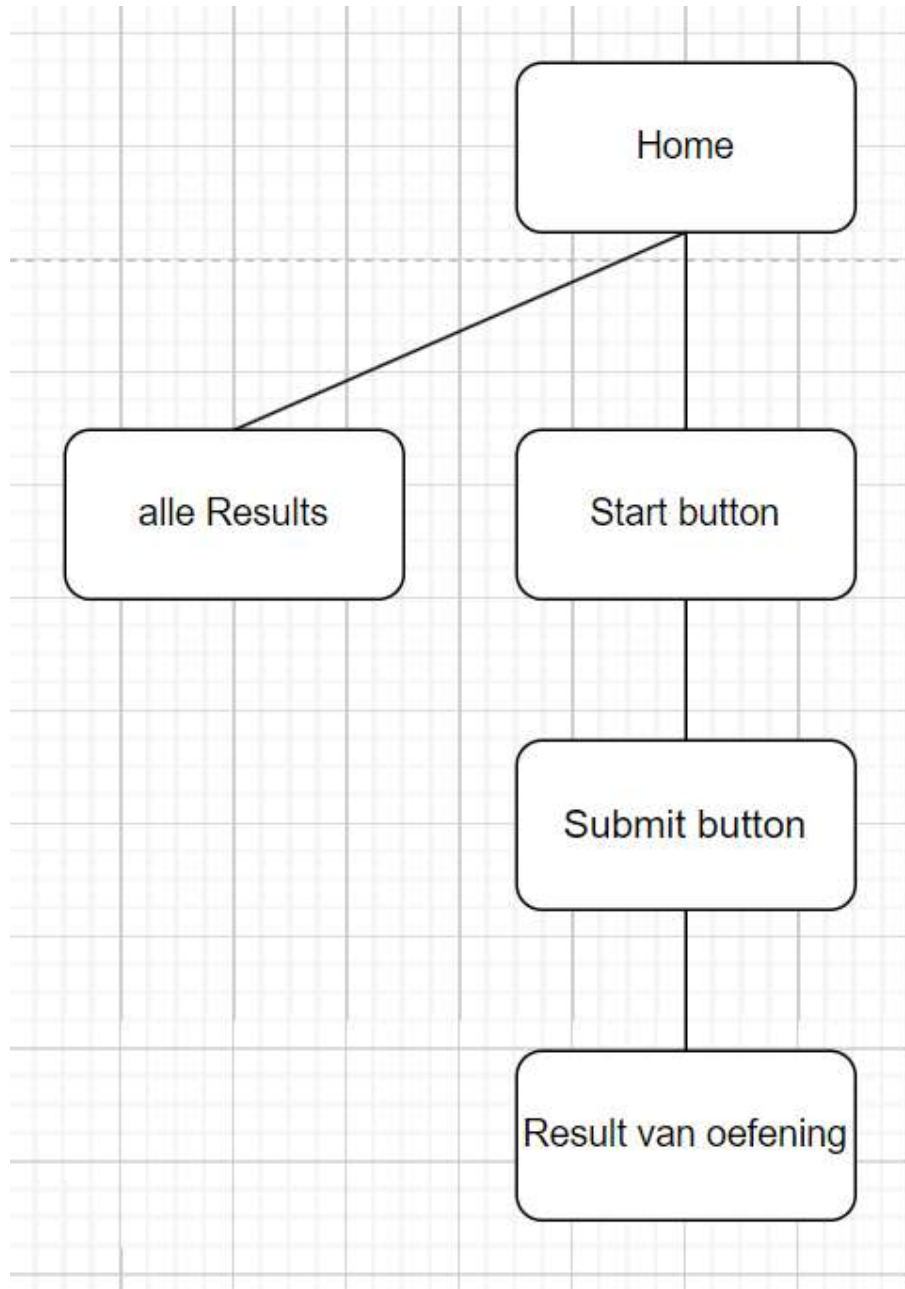
Click or tap here to enter text.

Wireframe



Navigatiestructuur

In dit hoofdstuk wordt behalve een schematische weergave van de navigatiestructuur ook beschreven hoe de gebruiker door de applicatie kan navigeren. Hierbij wordt ook aangegeven voor welke actoren dat geldt.



Click or tap here to enter text.

Click or tap here to enter text.

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

Akkoord opdrachtgever

Naam	
Datum	
Handtekening	