Requirements:

# Functionele Requirements:

Req 1: als opdrachtgever wil ik een doolhof.

Req 2: als opdrachtgever wil ik dat de speler een startpositie heeft.

Req 3: als opdrachtgever wil ik dat de spelers vriend de eindpositie is.

Req 4: als opdrachtgever wil ik dat de speler niet door muren kan lopen.

Req 5: als opdrachtgever wil ik dat de snelheid wordt uitgedrukt in stappen/tijd(?)

Req 6: als opdrachtgever wil ik dat het doolhof bestaat uit een rechthoekig veld.

Req 7: als opdrachtgever wil ik dat het doolhof wordt bepaald door de plaatsing van muren.

Req 8: als speler wil ik mij kunnen verplaatsen d.m.v. van de pijltjestoetsen.

Req 9: als speler wil ik de mogelijkheid om halverwege het spel opnieuw te kunnen starten met hetzelfde doolhof als waar ik in bezig ben

Req 10: als vriend wil ik in het basisspel op de speler wachten

Req 11: als opdrachtgever wil ik valsspelers in het spel(tijd/stap vermindering)

Req 12: als opdrachtgever wil ik dat een valsspeler uit het spel verdwijnt nadat deze gebruikt is

Req 13: als opdrachtgever wil ik bruikbare bazookas om muren te kunnen vernietigen in de richting van de laatste stap.

Req 14: als opdrachtgever wil ik dat een bazooka uit het spel verdwijnt nadat deze gebruikt is

Req 15: als opdrachtgever wil ik helpers in het spel(optimale route etc. etc.)

Req 16: als opdrachtgever wil ik dat een helper uit het spel verdwijnt nadat deze gebruikt is

Req 17: als opdrachtgever wil ik dat het basisspel uit 3 doolhoven bestaat met verschillende moeilijkheidsgraden.

Req 18: als opdrachtgever wil ik mogelijkheden tot uitbreiding hebben.

# Non-Functionele Requirements:

NF-Req 1: als opdrachtgever wil ik dat het spel bestaat uit 4 onderdelen:

* Bovenbalk
* Linker balk
* Spel veld
* Onderbalk

NF-Req 2: als opdrachtgever wil ik dat het kleurenschema niet overheersend is.

NF-Req 3: als opdrachtgever wil ik dat het niet langer dan 10 seconden duurt voor het level geladen is.