

VERSIE 1.1

18-1-2021



INDIVIDUEEL PROJECT - SKETCH

ANALYSEDOCUMENT

PRESENTED BY: RICK VERHAEGH
FONTYS HBO-ICT
EINDHOVEN

INHOUDSOPGAVE

1.	Inleiding.....	2
1.1	Omschrijving van het project	2
1.2	Leeswijzer	2
2.	Requirements	3
2.1	User stories	3
2.2	Must have, Should have, Could have, Won't have	4
2.3	Functionaliteiten	5
2.3.1	Functie Matrix	5
2.3.2	Funtionele requirements	5
3.	Use cases	6
3.1	Diagram	6
3.2	Descriptions	7
4.	UI Schetsen.....	10
4.1	Wireframes	10
5.	Test Plan	11
5.1	Test Cases.....	11
5.2	Test Matrix	Fout! Bladwijzer niet gedefinieerd.
6.	Planning.....	Fout! Bladwijzer niet gedefinieerd.

1. INLEIDING

1.1 OMSCHRIJVING VAN HET PROJECT

In dit document staan alle functionaliteiten van de **SKETCH** applicatie omschreven. Hierin worden de project doelen, prioriteiten en grenzen aangegeven door middel van tabellen, diagrammen, schema's en ontwerpschetsen. Het doel van dit document is om duidelijk aan te geven welke functionaliteiten er ontwikkeld gaan worden en in welke volgorde dit plaats gaat vinden.

1.2 LEESWIJZER

Het analyse document is bedoeld voor het simplificeren en verduidelijken van het design van de applicatie. Door alle functionaliteiten op te splitsen in verschillende categorieën zorg je ervoor dat ieder modulaire onderdeel van de applicatie zijn eigen verantwoordelijkheid heeft en minimale impact heeft op andere onderdelen van de applicatie.

2. REQUIREMENTS

2.1 USER STORIES

Als...	Wat...	Reden
Gast	kan ik een lobby aanmaken	zodat ik individuele gebruikers kan uitnodigen om SKETCH met mij te spelen.
Gast	kan ik tijdens het maken van een lobby spelregels vaststellen	zodat ik SKETCH kan spelen op de manier hoe ik deze het liefst zou willen spelen.
Gast	kan ik deelnemen aan een lobby	zodat ik met andere deelnemers van die lobby het SKETCH spel kan spelen.
Gast	kan ik de lobby verlaten	zodat de andere deelnemers het spel verder kunnen spelen zonder mijn deelname.
Geautoriseerde gebruiker	kan ik tijdens het deelnemen aan een ronde mijn tekeningen bewaren	zodat ik mijn favoriete schetsen kan later terug kan bekijken.
Geautoriseerde gebruiker	kan ik opgeslagen tekeningen uit mijn gallerij bekijken.	zodat ik mijn favoriete schetsen terug kan bekijken op de website.
Speler	kan ik zien welk woord ik moet gaan uitbeelden	zodat mijn tekening overeen komt met het woord dat de andere deelnemers moeten raden.
Speler	kan ik mijn tekening (live) delen met andere gebruikers	zodat de andere deelnemers kunnen raden welk woord ik aan het uitbeelden ben.
Speler	Kan ik mijn "potlood" configureren met verschillende opties (zoals kleuren en dikte)	zodat ik mijn schets makkelijker kan uitbeelden naar andere deelnemers binnen de lobby.
Speler	kan ik raden welk woord wordt uitgebeeld door een van de deelnemers in de lobby	zodat ik punten kan verdienen en de hoogst mogelijke score kan behalen van de lobby.
Speler	kan ik de woorden van de andere deelnemers (live) zien	zodat ik van alle deelnemers die ook proberen het woord te raden kan zien wat zij denken wat de tekening is.
Speler	kan ik mijn tekening downloaden naar de computer	zodat ik zonder account ook nog mijn favoriete schets kan bewaren.

2.2 MUST HAVE, SHOULD HAVE, COULD HAVE, WON'T HAVE

Must have	Should have	Could have	Won't have
Als gast kan ik deelnemen aan een lobby.	Als gast kan ik een lobby maken.	Als gast kan ik tijdens het maken van een lobby spelregels vaststellen.	Als gast kan ik verschillende talen instellen
Als speler kan ik zien welk woord ik moet gaan uitbeelden	Als speler kan ik de woorden van andere deelnemers (live) zien.	Als geautoriseerde gebruiker kan ik tijdens het deelnemen aan een ronde mijn tekening opslaan.	Als gast kan ik mijn eigen woordenboek maken / uploaden
Als speler kan ik mijn tekening (live) delen met andere gebruikers.	Als speler kan ik mijn "potlood" configureren met verschillende opties.	Als geautoriseerde gebruiker kan ik opgeslagen tekeningen in mijn galerij bekijken.	.
Als speler kan ik raden welk woord wordt uitgebeeld door een van de deelnemers in de lobby.			

2.3 FUNCTIONALITEITEN

2.3.1 FUNCTIE MATRIX

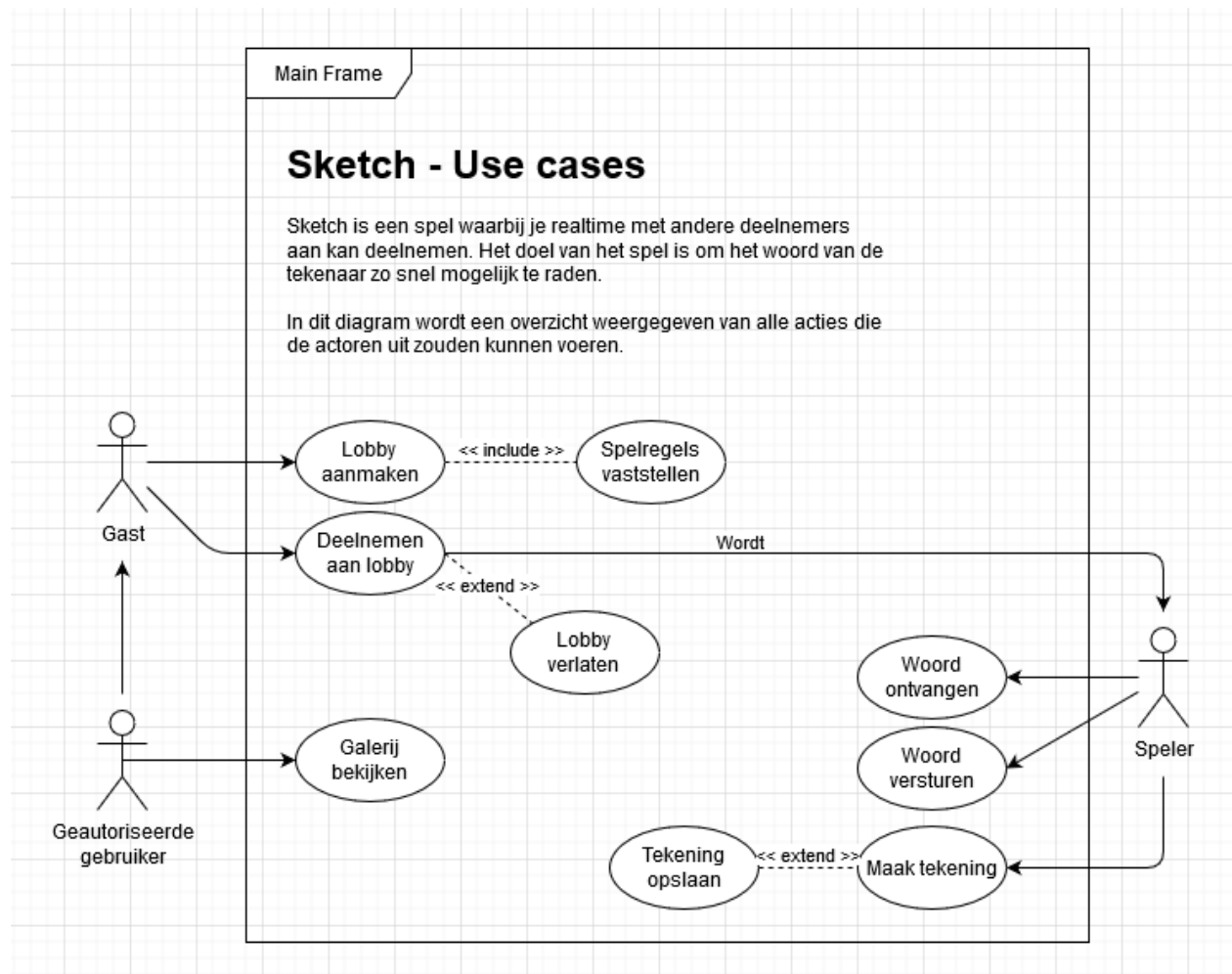
Naam	Betekenis
FR	Functionele Requirement
B	Beperking
K	Kwaliteitseisen

2.3.2 FUNTIONELE REQUIREMENTS

Naam	Fucntionaliteit
FR01	Het systeem zal de mogelijkheid bieden om gebruikers deel te kunnen laten nemen aan een lobby.
B01.1	Een lobby heeft een maximaal aantal spelers die deel mogen nemen.
B01.2	Een lobby moet minimaal twee spelers bevatten om te kunnen starten.
K01.1	Gebruikers kunnen van te voren zien wie deelneemt aan de lobby
FR02	Het systeem zal mij laten zien welk woord ik moet gaan uitbeelden
B02.1	Het woord moet een officieel bestaand woord zijn voor de taal dat is gespecificeerd in de lobby.
K02.2	Het woord word op willekeurige wijze bepaad door het systeem.
FR03	Het systeem zal de mogelijkheid geven tekening (live) delen met andere gebruikers binnen dezelfde lobby.
B03.1	Er kan maar een speler tegelijk op het canvas tekenen.
B03.2	Iedere ronde wordt voor iedere speeler een keer geroteerd. Iedere speler komt dus een keer aan de beurt om te tekenen per ronde.
K03.1	Terwijl de tekening wordt gemaakt krijgen de andere deelnemers de tekening al te zien op hun scherm zodat zij meteen kunnen beginnen met het raden van het woord.
FR04	Het systeem geeft spelers de mogelijkheid om het woord te raden dat wordt uitgebeeld door een van de deelnemers in de lobby.
B04.1	Alleen alfabetische letters zijn toegestaan.
B04.2	De gebruiker mag maar een woord ingeven.
K04.1	Ik kan zien welke woorden de andere deelnemers hebben gebruikt voor het raden van het woord achter de tekening.
K04.2	Andere deelnemers kunnen zien welke woorden ik heb gebruikt voor het raden van het woord achter de tekening.

3. USE CASES

3.1 DIAGRAM



3.2 DESCRIPTIONS

Naam	UC01: Lobby aanmaken
Samenvatting	De gebruiker maak een lobby aan waar andere spelers aan mee kunnen doen
Actors	Gast
Aanamen	Geen
Scenario	<ol style="list-style-type: none">1. De verzender geeft aan dat hij een nieuwe lobby wilt aanmaken.2. De applicatie geeft de gebruiker een configuratie scherm om de spelregels vast te stellen.3. De past zijn voorkeur op de spelregels toe en geeft aan dat hij de lobby aan wilt gaan maken.4. De applicatie weergeeft een groepscode waar andere deelnemers zich aan toe kunnen voegen.
Uitzonderingen	[1]. De gebruiker configureert niets. In dit geval valt worden de standaard instellingen voor de lobby gebruikt als spelregels.
Resultaat	De gebruiker heeft een nieuwe lobby aangemaakt waarin hij kan deelnemen met andere spelers.

Naam	UC02: Deelnemen aan lobby
Samenvatting	De gebruiker neemt deel aan een lobby, waarbij hij met andere spelers het SKETCH spel kunnen spelen.
Actors	Gast
Aanamen	De lobby waaraan deelgenomen wordt is aangemaakt.
Scenario	<ol style="list-style-type: none">1. De gebruiker voert de groepscode in het invoerveld in en geeft aan dat hij wilt deelnemen.2. De applicatie voegt de gebruiker toe aan de lobby.3. De gebruiker ziet dat hij toegevoegd aan de lobby.
Uitzonderingen	[2] De lobby is vol. De gebruiker zit dan een foutmelding en de use-case wordt ongedaan gemaakt.
Resultaat	De gebruiker is nu een deelnemer van de lobby.

Naam	UC03: Maak tekening
Samenvatting	De gebruiker maakt een tekening voor andere gebruikers om het woord te raden.
Actors	Speler, Deelnemers
Aanamen	Het is de beurt van de speler om nu een woord uit te beelden met een tekening.
Scenario	<ol style="list-style-type: none"> 1. De speler configureerd zijn potlood. 2. De applicatie applicatie toont de gewijzigde instellingen van het potlood. 3. De speler geeft aan waar hij op het canvas wilt tekenen. 4. De applicatie tekent een lijn met de instellingen van het potlood op het scherm van alle deelnemers binnen de lobby. 5. Herhaal stop 1 t/m 4 totdat de beurt aan iemand anders is om te tekenen.
Uitzonderingen	Geen
Resultaat	De speler heeft een tekening gemaakt die de andere deelnemers hebben gebruikt om het woord te kunnen raden.

Naam	UC04: Woord versturen
Samenvatting	De gebruiker raad het woord dat wordt uitgebeeld
Actors	Speler, Deelnemers
Aanamen	De gebruiker is niet aan de beurt om een woord uit te beelden
Scenario	<ol style="list-style-type: none"> 1. De speler vult het woord in waarvan hij denkt dat wordt uitgebeeld. 2. De applicatie toont het woord dat is ingetypt. 3. De speler geeft aan dat hij het woord wilt versturen. 4. De applicatie valideert het woord dat is ingegeven. 5. Alle deelnemers krijgen te zien dat de speler het woord correct heeft geraden. 6. Speler krijgt een X aantal punten bij zijn score toegevoegd.
Uitzonderingen	[5] Het antwoord dat is ingegeven is niet correct. Alle deelnemers krijgen te zien welk woord de speler heeft ingevoerd. Volgstappen worden niet uitgevoerd.
Resultaat	De speler heeft een poging gedaan om het woord te raden en heeft daarvoor mogelijk punten ontvangen.

Naam	UC05: Woord ontvangen
Samenvatting	De gebruiker krijgt een woord te zien waarvan een van de deelnemers dacht dat het goed was.
Actors	Spelers, Deelnemers
Aanamen	De speler heeft zelf het woord nog niet geraden.
Scenario	<ol style="list-style-type: none"> 1. Een van de deelnemers doet een foute poging bij het raden van het woord. 2. De gebruiker ziet welk woord de deelnemer heeft geprobeerd.
Uitzonderingen	Geen
Resultaat	De speler weet nu welk woord niet wordt uitgebeeld door de tekenaar.

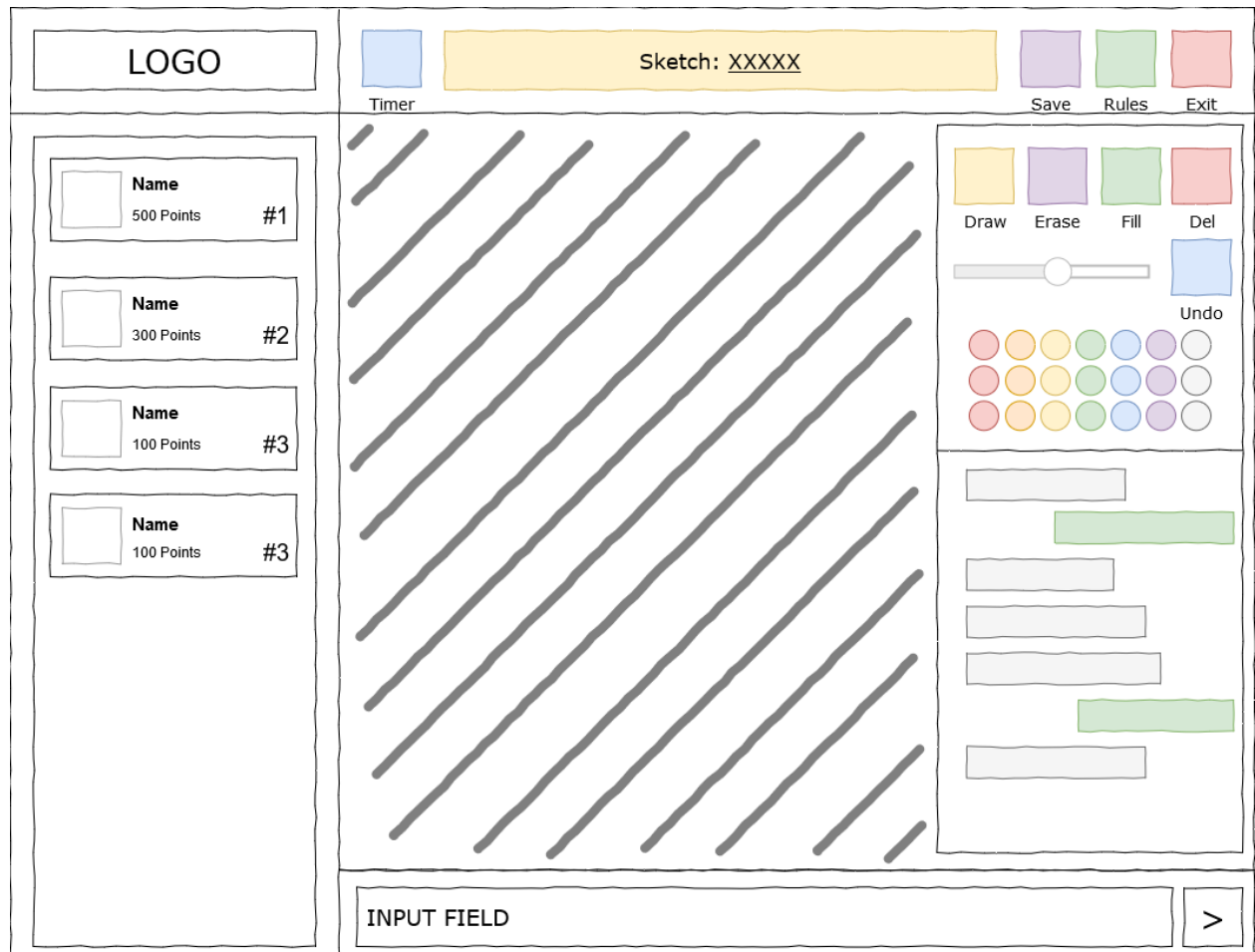
4. UI SCHETSEN

4.1 WIREFRAMES

Deze wireframe weergeeft een schematische weergave van hoe de applicatie er uit zou kunnen zien. Wat hierbij belangrijk is, is dat de schets die getekend wordt centraal staat zodat deze altijd goed is beeld is te zien.

Aan de linker kant staat de ranking wat op dat huidige moment actief is en verandert na iedere speel ronde. Daar kunnen de spelers zien op welke plaats zij staan en wat hun score verschil is ten opzichte van de andere spelers.

De rechterkant wordt gebruikt voor het weergeven van de chat met de woorden die alle gebruikers hebben gebruikt om het woord te raden. Indien de speler op het moment van spelen aan de beurt is om een schets te maken, wordt de chat ingekort om ruimte vrij te maken om jouw "potlood" te configureren voor het tekenen.



5. TEST PLAN

5.1 TEST CASES

Test Case	Use Case	Invoer	Verwachte uitvoer
TC01	UC01	{channel: "abc", userId: "123-456", mode="freedraw"}	Gebruiker ziet zijn naam in de lijst van deelnemers
TC02	UC01	{channel: "abc", userId: "123-456", mode="null"}	Gebruiker ziet zijn naam in de lijst van deelnemers
TC03	UC02	{channel: "abc", userId:"456-789"}	De gebruiker ziet zichzelf en de lijst van de andere spelers in de lijst
TC04	UC02	{channel: "abc", userId:"456-789"}	Foutmeldingen dat er teveel spelers in de dezelfde room deelnemen.
TC05	UC03	{color:"red", points: {"12", "35", "25", "35"}}	De spelers zien dat er een streep naar rechts is gestrokken.
TC06	UC04	{guess:"CorrectWordt", userId: "123-456"}	De speler ziet dat hij het woord goed heeft geraden
TC07	UC04	{guess:"WrongWord", userId: "123-456"}	De speler ziet dat hij het woord onjuist heeft geraden.
TC08	UC05	{guess:"WrongWord", userId: "123-456"}	De ander spelers krijgen een bericht van het woord dat is geraden.

5.2 TEST MATRIX

Test Case	FN01	B01.1	B02.1	K01.1	FN02	B02.1	K02.1
TC01	x						
TC02				x			
TC03				x			
TC04		x	x				
TC05							
TC06					x	x	x
TC07					x	x	x
TC08							

Test Case	FN03	B03.1	B03.2	K03.1	FN04	B04.1	K04.1	K04.2
TC01								
TC02								
TC03								
TC04								
TC05	x		x	x	x			
TC06		x	x		x	x		
TC07		x	x		x	x		
TC08							x	x