Ejento 148  
  
Technisch Verslag

|  |  |
| --- | --- |
| Naam | Studentnummer |
| Aydin Biber | 1666849 |
| Jessy Visch | 1661709 |

**Versie 0.1**   
Auteur: Aydin Biber & Jessy Visch  
Laatst gewijzigd op: 22-09-2015

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Versie** | **datum** | **Wijzigingen** |
| 0.1 | 22-09-2015 | Eerste opzet. Voorblad, Inhoudsopgave, Achtergronden en Doelstellingen toegevoegd. |

Inhoudsopgave

[1 Inleiding 4](#_Toc430705113)

[1.1 Motivatie 4](#_Toc430705114)

[1.2 Aanleiding 4](#_Toc430705115)

[1.3 Leeswijzer 4](#_Toc430705116)

[2. Achtergronden 5](#_Toc430705117)

[2.1 De opdrachtgever 5](#_Toc430705118)

[2.2 De opdrachtnemer 5](#_Toc430705119)

[2.3 De opdracht 5](#_Toc430705120)

[3 Planning 6](#_Toc430705121)

[4 Hoofd en deelvragen 7](#_Toc430705122)

[5 Klassendiagram 8](#_Toc430705123)

[5.1 Klassendiagram 8](#_Toc430705124)

[5.2 Beschrijving 8](#_Toc430705125)

# 1 Inleiding

Dit document beschrijft het technische gedeelte van het project dat is geïnitieerd voor de ontwikkeling van het spel Ejento 148. Het doel van dit document is het toelichten van de beslissingen en risico’s die zijn genomen in het project.

1.1 Motivatie  
Het bedrijf “S A D B O Y S” wilt een spel ontwikkelen dat simpel is om te spelen, maar uitdagend/moeilijk is om te meesteren.

## 1.2 Aanleiding

Te veel spellen worden gemaakt met als doel winst in plaats van het bieden van een uitdaging aan de speler. Hierdoor worden spellen tegenwoordig te simpel gemaakt zonder een uitdaging te bieden waar de speler daadwerkelijk van kan genieten.

“S A D B O Y S” heeft als doel genomen een spel te ontwikkelen wat toegankelijk is voor alle spelers, maar een uitdaging biedt die de speler nog lang bezig zal houden.

## 1.3 Leeswijzer

Dit verslag is ingedeeld in hoofdstukken.

In de bijlage staan de practicum opgave die tijdens de ontontwikkeling van het spel zijn gemaakt. Tevens is er een evaluatie van de planning.

# 2. Achtergronden

In dit hoofdstuk worden de oorsprong, opdrachtgevers, opdrachtnemers en de opdracht zelf beschreven.

## 2.1 De **opdrachtgever**

## 2.2 De opdrachtnemer

De opdracht wordt gemaakt door Jessy Visch en Aydin Biber, studenten aan de hogeschool van Utrecht. Het project dient als bewijs dat de geleerde gebieden toegepast kunnen worden in de praktijk.

## 2.3 De opdracht

Het spel moet aan de volgende eisen voldoen:

* Het moet ontwikkeld zijn op een methode die gebruik maakt van de betere c++ functionaliteiten
* Het spel er verzorgd uitzien

# 3 Planning

Hieronder vind u globale de planning voor het gehele project. De genoemde data zijn de dagen van oplevering.

|  |  |
| --- | --- |
| **Activiteit** | **Opleverdatum** |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

# 4 Hoofd en deelvragen

Aan de hand van deze opdracht is de volgende hoofdvraag gekomen:

***Hoe kunnen wij de speler aanmoedigen het spel meer dan 1 keer te spelen?***

Met deze hoofdvraag kan er passend prototype gebouwd worden die een oplossing geeft voor het tekort aan uitdagende spellen. Om op de hoofdvraag een antwoord te krijgen, dienen de volgende deelvragen gesteld te worden.

*Wat is de beste methode om een speler uit te dagen?*

Een speler moet vijanden verslaan of vermijden om veilig aan het einde van het level te komen. Bij het verslaan van deze vijanden krijgt de speler punten die online worden opgeslagen.

*Welke andere score zou een speler kunnen willen verbeteren?*

Naast score wordt ook de tijd bijgehouden die het een speler kost om het spel uit te spelen. Deze tijd wordt apart bijgehouden en de speler kan na het eerst uitspelen van het spel proberen de tijd te verbeteren.

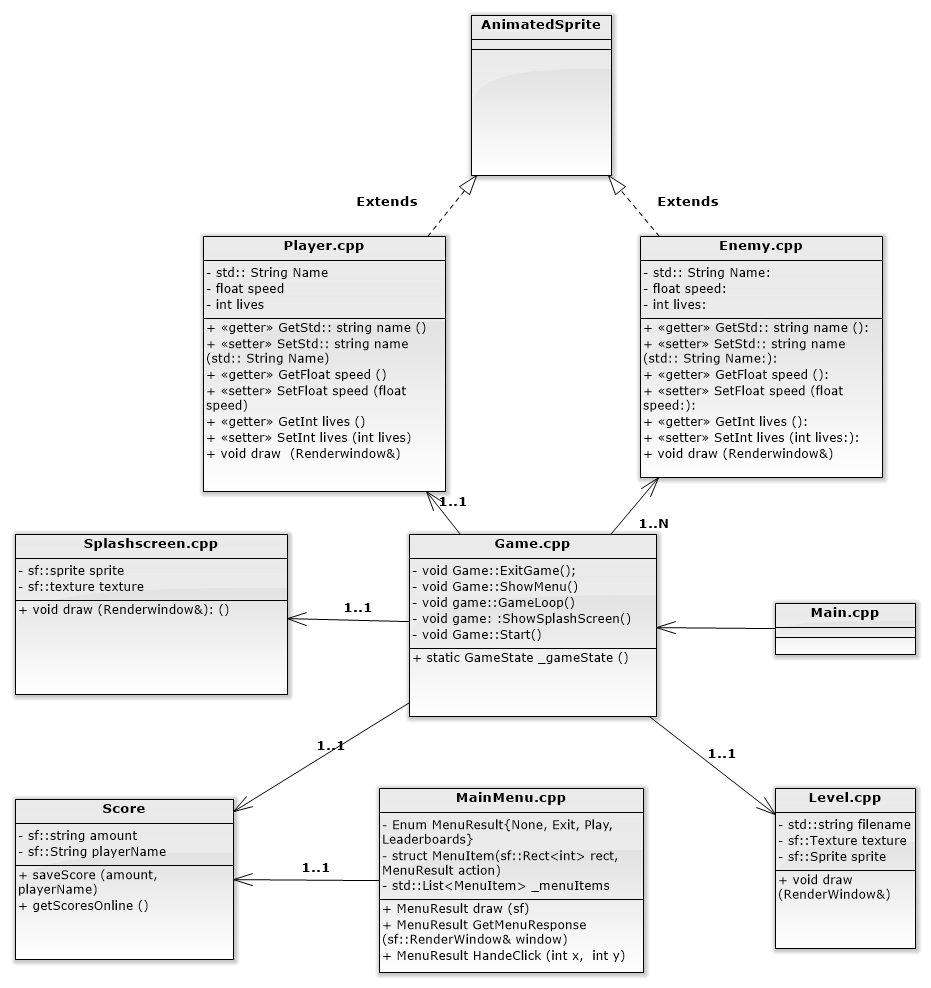
*Wat is de beste methode om de speler bezig te houden?*

Door het spel heen liggen wapens. Deze wapens hebben invloed op de tijd de het de speler kost om het spel uit te spelen, en het wel/niet gebruiken van deze wapens kan een speler een groot voordeel geven. Om er achter te komen welke wapens optimaal zijn zal de speler het spel meerdere keren moeten spelen.

# 5 Klassendiagram

In dit hoofdstuk worden de specificaties van de het spel besproken en de keuzen die we hebben gemaakt bij het bouwen van het spel.

## 5.1 Klassendiagram



## 5.2 Beschrijving

Hieronder vindt u één tabel per klasse. Dit tabel legt de verantwoordelijkheid uit van de klasse en de samenwerking die hij heeft met andere klassen.

|  |  |
| --- | --- |
| <naam class> | |
| Verantwoordelijkheden | Samenwerking |
|  |  |