Functioneel Ontwerp

Mastermind

Opdrachtgever: Sjon Huisman

Bedrijfsnaam: SoftROC

Geschreven door: Jacco Klouwer & Job Peters

Klas: OITAOO3A

Datum: 21-9-2015

Versie: 1.0

## 

# Inhoudsopgave

[Inhoudsopgave](#h.6nu4vay6vfah)

[Document historie](#h.afhcyp65cgzq)

[Voorwoord](#h.44sinio)

[Doel van het document](#h.3bpo6qhoq5dw)

[Doelgroep van dit document](#h.s0gimobfbt33)

[Inleiding](#h.17mtxcj0oe87)

[Omgeving](#h.53bhk9ell9l5)

[Doel van de applicatie](#h.qe91erahje1k)

[Relationeel overzicht](#h.i9ehrgseea2z)

[Beschrijving per informatie functie](#h.p3vni7mhm5g)

[Structuur](#h.hjj1i6am5tz8)

[Hoofdscherm](#h.jek1oyhznpmj)

[Highscore venster en pop-up](#h.4qdvfyanicc5)

[Datastromen](#h.gsn072c4j95e)

[inleiding](#h.h34s5ebo4x1z)

[flowchart](#h.sd97mhxtz5vv)

# Document historie

# 

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Versie** | **Datum** | **Aanpassing** | **Wie** |
| 0.1 | 14-9-2015 | eerste invoer | Jacco |
| 0.2 | 15-9-2015 | voorblad | Jacco |
| 0.3 | 17-9-2015 | inhoud | Jacco en Job |
| 1.0 | 21-9-2015 | Afronding | Jacco en Job |

# 

## 

## 

## 

# Voorwoord

## Doel van het document

Het doel van het functioneel ontwerp is het geven van een beschrijving van de doelstelling en de functionaliteiten van de applicatie. De functionaliteiten van de applicatie worden in dit document toegelicht.

Elke functionaliteit wordt beschreven in een aparte paragraaf met een toelichting over de functionaliteit.

## Doelgroep van dit document

Dit document is bestemt voor de opdrachtgever, Sjon Huisman.

# Inleiding

## Omgeving

De applicatie wordt gemaakt voor Windows. En zal dus alleen gedraaid kunnen worden op een Windows omgeving.

## Doel van de applicatie

De applicatie is een computersimulatie van het spel Mastermind. Het doel is om de speler logisch te laten leren denken.

### 

### 

# Relationeel overzicht

Alle scores worden opgeslagen in de database volgens het volgende datamodel.

|  |  |
| --- | --- |
| Highscore | |
| #PK | Highscore\_id |
|  | Naam |
|  | Datum(timestamp) |
|  | Score |

# 

# 

# Beschrijving per informatie functie

## Structuur

Zodra je de applicatie opstart begin je gelijk met een nieuw spel. Wanneer je gewonnen hebt of wanneer al de 12 rijen vol zijn verschijnt er een pop-up waarin om je naam gevraagd wordt. Dit is voor de highscore tabel.

## Hoofdscherm

In het hoofdscherm zijn 12 rijen te zien van 4 cirkels op elke rij en daarnaast vier puntjes in een vierkant waarop aangegeven kan worden of een kleur goed is maar niet op de goede plek of op de goede plek en de juiste kleur.

## Highscore venster en pop-up

het highscore scherm kan geopend worden via het menu aan de bovenkant. hierin wordt enkel een tabel weergegeven met de opgegeven naam, datum en tijd van de opgegeven score en de score zelf,dit alles gesorteerd op de hoogste score.

De pop-up is enkel een messagebox met een text-input. dit verschijnt nadat de speler het spel gewonnen heeft. Hierna wordt de gebruiker ook direct doorgestuurd naar het highscore scherm.

#### 

## 

## 

## 

# Datastromen

## inleiding

hieronder volgt de datastroom van de applicatie mastermind.

## flowchart

