**Analyse- en ontwerpdocument**



Namen: **Nick Hartjes** - **423064**  
 **Joey Stoffels - 609589**

Docent: **Leo van den Berge**

Klas: **OOP-B**

Datum: **11-05-2018**

Versie: **1.0**

Inhoudsopgave

[2 Inleiding 3](#_Toc510443281)

[3 Analyse 4](#_Toc510443282)

[3.1 Schermontwerpen 4](#_Toc510443283)

[3.2 Flow 5](#_Toc510443284)

[3.3 Acties per scherm 5](#_Toc510443285)

[3.4 Functionaliteiten 5](#_Toc510443286)

[3.4.1 MoSCoW 5](#_Toc510443287)

[3.4.2 User Stories 5](#_Toc510443288)

[4 Ontwerp 6](#_Toc510443289)

[4.1 Softwarebeschrijving 6](#_Toc510443290)

[4.1.1 Globale structuur 6](#_Toc510443291)

[4.1.2 Variabelen 6](#_Toc510443292)

[4.2 Pseudo code 6](#_Toc510443293)

[4.3 Globaal stappenplan 6](#_Toc510443294)

[5 Test cases 7](#_Toc510443295)

[5.1 Opgenomen test cases 7](#_Toc510443296)

[5.2 Testrapportage en debugging 7](#_Toc510443297)

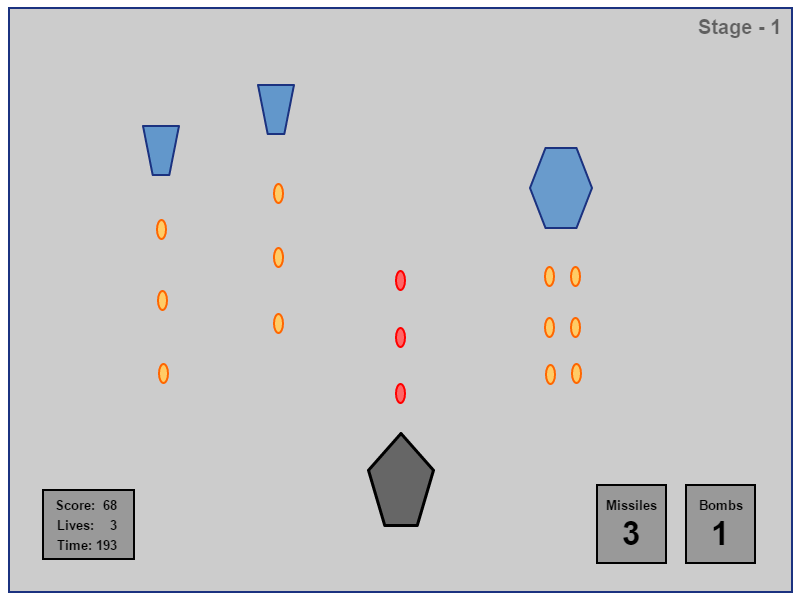
[6 Conclusie en reflectie 8](#_Toc510443298)

[7 Bronnen 9](#_Toc510443299)

# Inleiding

# Analyse

## Schermontwerpen

  
Afbeelding 1: Airwolf in-game schermontwerp

## Flow

## Acties per scherm

## Functionaliteiten

### MoSCoW

### User Stories

# Ontwerp

## Softwarebeschrijving

### Globale structuur

### Variabelen

## Pseudo code

## Globaal stappenplan

# Test cases

## Opgenomen test cases

## Testrapportage en debugging

# Conclusie en reflectie

# Bronnen

# Blaat