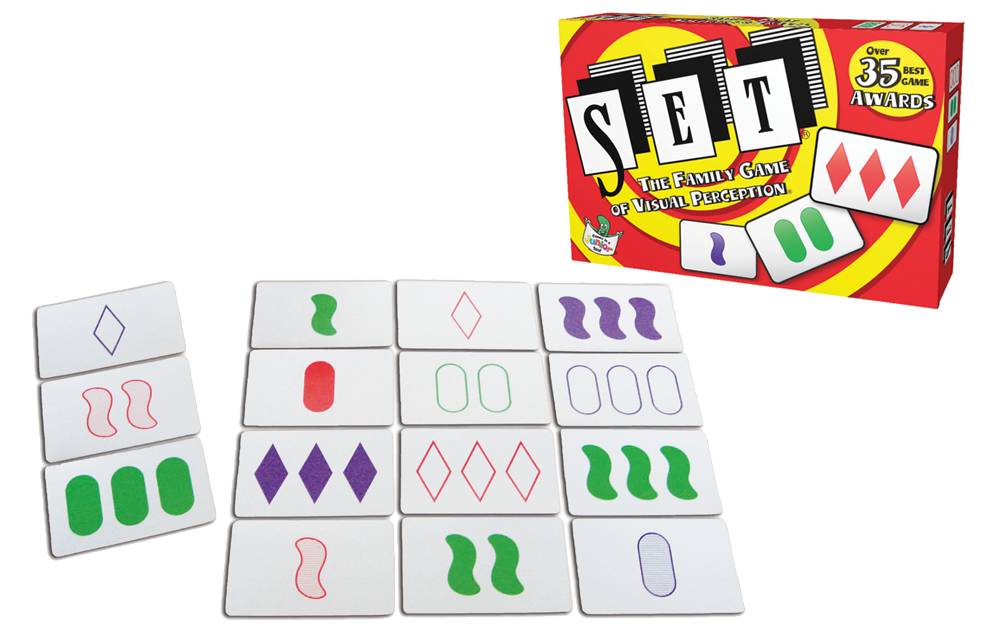
**- Beroepsproduct Processing -**

**(sub) Set**



Naam: **Joey Stoffels**

Studentnr: **609589**

Docent: **Mark van der Maas**

Klas: **SEB-B**

Datum: **23-03-2018**

Versie: **1.0**

Inhoudsopgave

[2 Inleiding 3](#_Toc507693767)

[3 Analyse 4](#_Toc507693768)

[3.1 Schermontwerpen 4](#_Toc507693769)

[3.2 Flow 4](#_Toc507693770)

[3.3 Acties per scherm 4](#_Toc507693771)

[3.4 Functionaliteiten 5](#_Toc507693772)

[3.4.1 MoSCoW 5](#_Toc507693773)

[4 Ontwerp 6](#_Toc507693774)

[4.1 Softwarebeschrijving 6](#_Toc507693775)

[4.1.1 Globale structuur 6](#_Toc507693776)

[4.1.2 Program flow 6](#_Toc507693777)

[4.1.3 Methoden en variabelen 6](#_Toc507693778)

[4.1.4 Events 6](#_Toc507693779)

[5 Test cases & testrapportage 7](#_Toc507693780)

[6 Globaal stappenplan 8](#_Toc507693781)

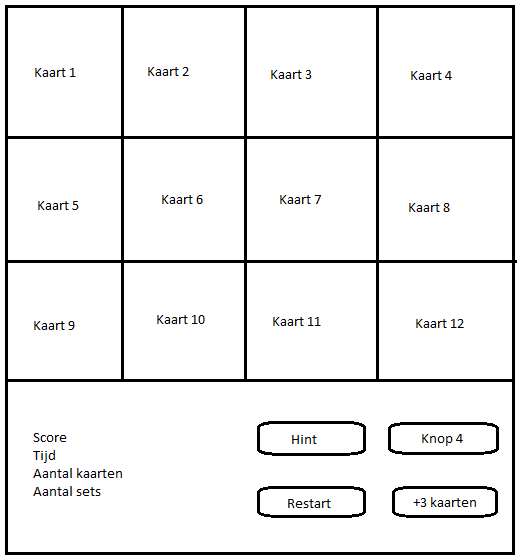
[7 Conclusie en reflectie 9](#_Toc507693782)

[8 Bronnen 10](#_Toc507693783)

# Inleiding

# Analyse

## Schermontwerpen

  
Figuur 1: Schermontwerp Speelveld

## Flow

Globale flow tussen de schermen

## Acties per scherm

Per scherm: mogelijke acties (alle) en mogelijke gevolgen

## Functionaliteiten

### MoSCoW

Must haves:

* Aanmaken kaarten stapel
* Kaarten aanmaken adv. 3 eigenschappen
* Kaarten schudden
* Kaarten weergeven/tekenen
* Figuren op kaarten weergeven/tekenen
* Kaarten stapel actueel houden
* Kaarten selecteren op het speelveld
* Aantal sets op tafel
* Aantal gevonden sets
* Spel afgelopen wanneer kaarten stapel + speelveld leeg is
* Spel afgelopen wanneer 0 sets op tafel

Should haves:

* Eindscore weergeven
* Kaart deselecteren
* Aantal resterende kaarten in stapel
* “Geef hint” knop toevoegen
* Beginscherm (selecteren speltype, subset/set)
* 4 eigenschappen variant (Set)
* “Voeg 3 toe” knop toevoegen
* Spel afgelopen wanneer 0 sets op tafel + voeg 3 toe knop gebruikt

Could haves:

* Highscore lijst
* Twee speler functionaliteit
* Eindscherm (wanneer spel is afgerond, naam invoeren indien highscore)
* Fullscreen versie

Would haves:

* Netwerk functionaliteit
* Gezamenlijk bord maken
* Scores + spelers weergeven
* Bericht wanneer een speler een set heeft gevonden
* Winnaar weergeven

### User Stories

# Ontwerp

## Softwarebeschrijving

### Globale structuur

Tabs en functies:

* SubSet (main)
  + setup()
  + setupSpel()
  + draw()
  + herstart()
* Eindscherm
  + eindeSpel()
* Events
  + mousePressed()
  + keyPressed()
  + voegKaartenToe()
  + geefHint()
  + controleerSet()
  + verifieerSet()
  + selecteerKaart()
* Highscore
  + opslaanHighscore()
  + sorteerHighscores()
  + maakHighscoreLijst()
  + verwijderHighscores()
* Kaarten
  + pakKaart()
  + maakKaartFiguur()
  + kleurAchtergrondKaarten()
  + maakKaartenInSpel()
* Scorebord
  + maakScorebord()
* Speelveld
  + maakSpeelveld()
  + vulSpeelveld()
  + verwijderKaart()
  + aantalSetsSpeelveld()
  + tekenSpeelveldLijnen()
* Startscherm
  + startScherm()
* Variabelen
  + setNaam()

### Program flow

Samenhang tussen methodes

### Methoden en variabelen

Namen, parameters en returnwaarden (zo nodig voorzien van een toelichting).

Psuedo code o.a.

### Events

Mousepressed, keypressed etc.

# Test cases

## Opgenomen test cacses

Concrete testcases opgenomen in het ontwerp.

## Testrapportage

Korte rapportage en conclusie.

## Debugging

Hoe programma getest en/of hoe fouten opgespoord.

# Globaal stappenplan

In welke volgorde wordt het geheel gebouwd?

# Conclusie en reflectie

# Bronnen

<https://processing.org/reference/>

<https://pencil.evolus.vn/>

http://www.carrieretijger.nl/functioneren/communiceren/schriftelijk/modellen/rapport