Space War

Versie: 0.0.1

//Pas bij elke upload in LEHO het versie nummer aan.

//Vervang “Projectdossier 3NMCT door de alles-zeggende-titel van je project

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

# Projectteam (20 okt 2015) :

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Naam en voornaam** | Volgt BE | Volgt  FE | Functie binnen het team |
| Michiel De Geeter | Ja | Ja |  |
| Justijn Depover | Ja | Ja |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

# Deployment parameters(27 okt 2015)

|  |  |
| --- | --- |
| **TFS of GITHUB?** | Github |
| **URL** | https://github.com/justijndepover/Project-front-back.git |
| **LOGIN** (indien toepasselijk) |  |
| **ADMIN info** | Maak minstens een admin met volgende login: docent@nmct met pwd docent1@nmct |
|  |  |
|  |  |

# Gebruikerseisen(20 okt 2015)

Wat verwacht de gebruiker van je toepassing?

Wij willen een html5 game bouwen die mogelijkheid biedt om bestuurd te worden via de gyroscoop van een mobiel toestel.

We maken gebruik van lobby’s. Meerdere spelers kunnen in een lobby tegen elkaar spelen. Nadat er genoeg spelers aanwezig zijn start het spel. Iedere speler wordt voorgesteld door een spaceship. De bedoeling is om elkaar neer te schieten. Wie het langst overblijft krijgt de meeste punten.

Gebruikers kunnen als gast aanmelden of via een account. Gameplay van een gast gebruiker wordt niet bijgehouden.

Wat zijn de drie belangrijkste elementen, die een meerwaarde bieden?

1. Besturing via een mobiel toestel
2. Meerdere gebruikers spelen online tegen elkaar
3. Gebruikersinfo wordt bijgehouden

# Implementatie –methodiek & technologie

//”beknopte” analyse , die wat en waarom van de gebruikte technologie opsomt.

## FrontEnd

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Technologie | Waarom | Commentaar |
| Gyro.js | Om de waarden van de gyroscoop uit te lezen |  |
| Gulp | Om onze code overzichtelijk te houden |  |
| Jasmine | Om fouten sneller op te sporen |  |
| Less | Om geavanceerde css te schrijven |  |
|  |  |  |

Noot: ..

## BackEnd

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Technologie | Waarom | Commentaar |
| Node.js | Om de backend te schrijven |  |
| Socket.io | Om verschillende clients te verbinden met de server |  |
| MongoDB | Om alle data bij te houden |  |

Noot: …..

# Planning

|  |  |
| --- | --- |
| wanneer | wat |
| Week 1 | Wireframes/ Mockups + Structuur applicatie bedenken |
| Week 2 | Node server initialiseren + socket  Database + models maken |
| Week 3 | Gebruik maken van lobby’s |
| Week 4 | Gyroscoop onderzoeken + gegevens doorsturen |
| Week 5 | Game mechanics schrijven |
| Week 6 | Game mechanics schrijven |
| Week 7 | Game mechanics schrijven |
| Week 8 | Testing + bug fixes |

# Realisatie volgens planning

# Succesfactoren

Indien wij onze planning tot een goed eind kunnen brengen is voor ons het project geslaagd.

# Conclusie