Space War

Versie: 0.0.3

//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 | Backend en Frontend development |
| Justijn Depover | Ja | Ja | Backend en Frontend development + Designer |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

# Deployment parameters(27 okt 2015)

|  |  |
| --- | --- |
| **TFS of GITHUB?** | Github |
| **URL** | https://github.com/justijndepover/Project-front-back.git |

# 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 rooms. Meerdere spelers kunnen in een room 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 wint.

Gebruikers geven op hun mobiel toestel de naam van de room. Er worden statistieken bijgehouden van hoeveel spelers er in de room zijn bij het starten van een game in een mongoDB.

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 |
| Gulp | Om onze code overzichtelijk te houden |  |
| Jasmine | Om fouten sneller op te sporen |  |
| Less | Om geavanceerde css te schrijven |  |
| AngularJS | Om de javascript gestructureerd op te maken |  |

Noot: ..

## BackEnd

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Technologie | Waarom | Commentaar |
| Node.js | Om de backend te schrijven |  |
| Socket.io | Om verschillende clients te verbinden met de server |  |
| MongoDB / mongoose | Om statistieken bij te houden |  |
| Gulp | Om een watch te plaatsen voor mocha tests |  |
| Mocha | Om tests te schrijven |  |
| Express | Om structuur in node te brengen |  |

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 rooms |
| 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

|  |  |
| --- | --- |
| wanneer | wat |
| Week 1 | Wireframes/ Mockups + Structuur applicatie bedenken |
| Week 2 | Gyroscoop waarden visualiseren |
| Week 3 | Node server initialiseren + socket + gyroscoop waarden sturen |
| Week 4 | Css + game assets |
| Week 5 | Canvas + visualiseren spaceship |
| Week 6 | Gebruik maken van objecten frontend + backend |
| Week 7 | Game mechanics schrijven + database |
| Week 8 | Game mechanics schrijven + Testing + bug fixes |

# Succesfactoren

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

# Conclusie