

Top down multiplayer game

Versie: 1.0.0

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

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

1 Projectteam (20 okt 2015) :

Naam en voornaam	Volgt BE	Volgt FE	Functie binnen het team
Glenn Vanweyenbergh	x	x	Master backend, junior frontend
Karel Van Haeverbeek	x	x	Master frontend, junior backend

2 Deployment parameters(27 okt 2015)

TFS of GITHUB?	GITHUB
URL	https://github.com/vhKarel/projectfebe
LOGIN (indien toepasselijk)	Gebruikt een lokale instantie van mongodb, dus zelf een account maken.
ADMIN info	Maak minstens een admin met volgende login: docent@nmct met pwd docent1@nmct

3 Gebruikerseisen(20 okt 2015)

Wat verwacht de gebruiker van je toepassing?

Een stabiele massive multiplayer game, die hij eenvoudig kan beginnen spelen en zijn vrienden voor kan uitnodigen. Deze game moet uiteraard stabiel draaien zonder lag, moet uitdagend zijn en boven alles gewoon fun.

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

1. Massive multiplayer in real-time
2. Makkelijk te joinen vanop elk device
3. Leaderboards

4 Implementatie –methodiek & technologie

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

4.1 FrontEnd

Technologie	Waarom	Commentaar
Sass	Gemakkelijk in gebruik	
Angular	Voor ophalen van scores	
Gulp	compilatie en minimalisatie van assets	

4.2 BackEnd

Technologie	Waarom	Commentaar
Nodejs	Goeie performance voor real-time applicaties, kan snel veel IO van multiple users aan	
MongoDB	Snelle DB, data die niet relationeel hoeft te zijn	
SocketIO	Realtime server	
Gulp	Compile en minimalisatie van assets	



5 Planning

Week 1: Simpel prototype waar aantal clients elkaar kunnen zien bewegen.

Week 2: Basis gamerules implementeren (Bijhouden health van spelers, kogels werken)

Week 3: Scores ophalen van de database, Keuze van characters implementeren

Week 4: Afwerking

6 Realisatie volgens planning

7 Succesfactoren

De game is vlot speelbaar, zonder lag. De game is ook eenvoudig te joinen.

8 Conclusie: