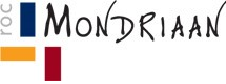
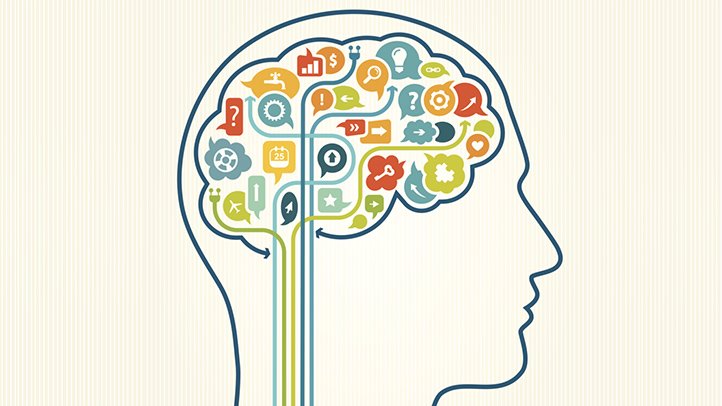
Productdocumentatie  
cohort 2017  
opleiding applicatieontwikkelaar  
ROC Mondriaan – Memory





Teamnaam:  
 1J\_MMK  
Teamleden:  
 Marcel van ’t Hof  
 Mishra de Winter  
 Kharim El Rhandour

Inhoudsopgave

[1. Inleiding 3](#_Toc510084985)

[2. Het bedrijf 4](#_Toc510084986)

[3. Probleemstelling 5](#_Toc510084987)

[4. Doelgroep 6](#_Toc510084988)

[5. klant interview 7](#_Toc510084989)

[6. Samenvatting interview 8](#_Toc510084990)

[7. Producteisen 8](#_Toc510084991)

[8. Klant brief 8](#_Toc510084992)

# Inleiding

Het doel van dit document is om in akkoord te gaan met te klant aan de hand van de interview dat op maandag 19 maart 2018 plaatsvond in het ICT gebouw op Tinwerf 16. In het tweede hoofdstuk komt u een uitgebreide beschrijving van het bedrijf tegen. In hoofdstuk drie wordt er gepraat over de probleemstelling(en) van de klant. Dit is alles wat de hij/zij wilt. In hoofdstuk vier wordt de doelgroep van de klant besproken met de bijhorende redenen. In het vijfde hoodstuk worden de contactgegevens en aanwezigen beschreven. Ook worden de vragen en antwoorden opgeschreven. In het zesde hoofdstuk wordt de volledige interview samengevat in een begrijpend verhaal voor bijde partijen. In hoofdstuk zeven worden de producteisen beschreven voor de programmeur om een beeld te geven wat de klant wilt. In het laatste hoofdstuk wordt er nog kort samengevat wat er in het document is besproken en of de klant een vervolgende afspraak wilt maken.

# Het bedrijf

# Probleemstelling

# Doelgroep

# klant interview

*In dit hoofdstuk treft u de contactgegevens en interview vragen & antwoorden tegen.*

|  |  |
| --- | --- |
| Contactgegevens |  |
| Datum: | 19 Maart 2018 |
| Tel: | n.v.t |
| Aanwezigen: | Jansen en Janssen |
| Afnemer: | Karim El Rhandour |
| E-Mail: | n.v.t |
| Contactgegevens: | Koos de Bi Naaldwijk 2236DH Boslaan 8 Basisschool de Klimop |

|  |  |
| --- | --- |
| Interview vragen & antwoorden |  |
| Voor welk bedrijf representeert u? | Wij representeren voor Basisschool de Klimop. |
| Wat is uw naam? | Onze namen zijn Jansen en Janssen. |
| Wat is het probleem? | Wij willen het kaartspel Memory voor onze kinderen aanbieden voor op het internet. |
| Wat is uw doelgroep? | Wij willen dit voor onze klassen groep 4 & groep 8. |
| Wat is de thema van de applicatie? | Er moet een passend thema voorkomen voor onze kinderen voor beide groepen en geslacht. |
| Hoe groot is het speelveeld? | Voor groep 4 willen wij 16 kaarten (4x4), en voor groep 8 willen wij 36 kaarten (6x6). |
| Wilt u een beginpagina hebben? | Ja, wij willen dat je twee namen kunt invullen, kunt selecteren in welke groep je zit en welk geslacht je bent. |
| Word je getimet? (Nice-to-have) (Solo-Mode) | Nee, maar wij zouden het wel leuk vinden als er een optie is voor alleen spelen met zo min mogelijke tijd. (Solo-Mode) |
| Moet er een high score komen voor het alleen spelen? (Solo-Mode) | Ja. Je moet de kaarten op het begin 2 seconden laten zien en dan begint het spel en wordt je getimet. (Solo-Mode) |
| Moeten er animaties in voorkomen? (Nice-to-have) | Nee, maar dat zou er wel mooi uit zien om te hebben. |
| Wat moet er op de achterkant van de kaarten? | Voor groep 4 willen wij Disney kaarten en voor groep 8 willen wij Transport. |
| Hoe lang moeten de kaarten getoond worden als je een foute combinatie hebt? (Nice-to-have) | De kaarten moeten 2 seconden zichtbaar zijn. Als het mogelijk is willen we voor beide spelers een éérste fout hebben waarbij je de kaarten dan voor 5 seconden ziet. |
| Wat gebeurt er zodra je wint? | Wij willen dat er een mededeling komt dat zegt dat de naam van de speler heeft gewonnen. |
| Moeten alle kaarten worden laten gezien als de tijd op is? (Nice-to-have) (Solo-Mode) | Nee, dat hoeft niet, maar dat zou wel mooi zijn als het getoont wordt. |
| Moeten het aantal fout gegokte cominaties worden weergeven? | Nee, dat hoeft niet. |
| Wat moet er gebeuren als het spel beëindigt? | Wij willen dat er dan een menu komt met 2 opties dat vraagt of je nog een keer wilt spelen of dat je wilt stoppen. |
| Moet er een navigatiebalk in komen? | Nee, maar wel een mededelingen veld dat toont wanneer een speler aan de beurt is, welke kaarten hij/zij heeft gepakt en of je hebt gewonnen of verloren. |
| Wanneer is de deadline? | Wij willen het in 4 weken af hebben inclusief deze week. |
| Moet de site kunnen vegroten/verkleinen? | Nee, dat hoeft niet. |
| Must 1 | Er moet een pauze knop in voorkomen dat ook het menu met 2 opties laat zien. |
| Extra 1 | De kaarten die een speler goed gegokt heeft worden getoond bij de speler zelf. |
| Extra 2 | Elke speler heeft maar een bepaald aantal tijd bij elke nieuwe beurt |

# Samenvatting interview

*Dit hoofdstuk is een volledig uitgebreide samenvatting van het vorige hoofdstuk met daarin verwerkt de vragen en antwoorden.*

Op maandag 19 maart 2018 is een interview afgelegd met Dhr. Jansen en Janssen door Karim El Rhandour. Zij representeren voor Basisschool de Klimop in Naaldwijk. Zij willen voor de kinderen in groep 4 & 8 een geautomatiseerd spel Memory op het internet. Er zijn twee modes: Alleen en Tegen elkaar.

Groep 4 heeft een speelveeld van 16 kaarten in een 4x4 met een Disney thema verschillend voor jongens en meisjes. Daarnaast heeft groep 8 een 6x6 speelveld van 36 kaarten met een Transport thema verschillend voor jongens en meisjes.

Op het begin kom je in een startscherm. Je selecteert eerst welke modus je speelt, je vult dan je na(am/men) in, daarna kies je je groep en als laatst je geslacht. Dan begint het spel.

Als je een kaart selecteert draait de kaart met een animatie om. Als je twee kaarten goed selecteert krijg je daar twee punten voor. Als je twee kaarten fout selecteert worden ze getoont voor 2 seconden en worden dan weer omgedraaid. Elke speler heeft per beurt maar 10 seconden de tijd om twee kaarten te kiezen. In het mededelingen veld word er verteld welke gebeurtenissen er op dat moment zijn, dat zijn: Bij de beurt van een speler, bij de selectie van een kaart, bij een goede of foute combinatie van kaarten, en bij het winnen, gelijkspel of verliezen. Na de selectie van het laatste set kom je op een menu dat vraagt of je nog een keer wilt spelen of dat je terug wilt naar het start scherm.

In de modus alleen speel je een race tegen de tijd, je krijgt 5 seconden de tijd om alle kaarten te onderzoeken en dan begint het spel. Je hebt oneindig tijd om twee kaarten te kiezen. In het mededelingen veld wordt er niet getoond of je wint of verliest, maar je tijd. Des te sneller je tijd, des te hoger je op de top scores zit. Je kan het spel pauzeren dat naar het menu verwijst met een extra knop om het spel weer te starten.

# Producteisen

*In dit hoofdstuk wordt weergeven hoe de wensen van de klant worden vertaald naar programaarbare eisen. Daarbij hebben wij een onderscheid gemaakt tussen de functionele en niet-functionele eisen want, de functionele eisen zijn de aspecten die de gebruiker kan aansturen en de niet-functionele eisen geven aan volgens welke regels de invoer van de gebruiker verwerkt en weergegeven moet worden.*

|  |  |
| --- | --- |
| Nr. | Functionele Eisen |
| 1 | Knop alleen: Een knop waarmee je kiest voor de alleen-modus. Bij het klikken verdwijnt de knop samen met de knop tegen elkaar. Het namenveld en knop OK komt tevoorschijn. |
| 2 | Knop tegen elkaar: Een knop waarmee je kiest voor de samen-modus. Bij het klikken verdwijnt de knop samen met de knop alleen. Het namenveld en knop OK komt tevoorschijn. |
| 3 | Naam invoeren: Een veld waar je je naam invoert. |
| 4 | Knop OK: Bij het klikken van de knop verdwijnt het namenveld en de knop. De knoppen groep 4 en groep 8 komen tevoorschijn. |
| 5 | Knop groep 4: Een knop waarmee je kiest voor de groep 4 moeilijkheidsgraad. Bij het klikken verdwijnt de knop samen met de knop groep 8. De knoppen jongen en meisje komen tevoorschijn. |
| 6 | Knop groep 8: Een knop waarmee je kiest voor de groep 8 moeilijkheidsgraad. Bij het klikken verdwijnt de knop samen met de knop groep 4. De knoppen jongen en meisje komen tevoorschijn. |
| 7 | Knop jongen: Een knop waarmee je kiest voor het geslacht jongen. Bij het klikken verdwijnt de knop samen met de knop meisje. |
| 8 | Knop meisje: Een knop waarmee je kiest voor het geslacht meisje. Bij het klikken verdwijnt de knop samen met de knop jongen. |
| 9 | Klik kaart: Je klikt op een kaart om een selectie maken. Bij het klikken van twee kaarten worden ze vergeleken. |
| 10 | Knop pauze: Een knop waarmee je het spel pauzeert. |
| 11 | Knop hervatten: Een knop waarmee je het spel hervat. |
| 12 | Knop opnieuw spelen: Een knop waarmee je het spel opnieuw start. |
| 13 | Knop stoppen: Een knop waarmee je het spel volledig stopt. |

|  |  |
| --- | --- |
| Nr. | Niet-Functionele Eisen |
| 1 | De website begint op het startscherm met de twee knoppen alleen en tegen elkaar. |
| 2 | Het spel kan pas gestart worden aan de hand van de keuzes op het startscherm. |
| 3 |  |
| 4 |  |
| 5 |  |
| 6 |  |
| 7 |  |

# slot

Wij hopen dat het helder is hoe ons te ontwikkelen beeld eruit zou kunnen zien aan de hand van uw wensen. Als u nog vragen of eventuele suggesties heeft voor veranderingen, dan kunt u altijd contact met ons opnemen.