

Opleiding: Applicatie- en mediaontwikkeling		Inhoud van toets / te bestuderen lesstof: Lessen van dhr. de Ruijter, http://www.w3schools.com/ , http://rbwhitaker.wikidot.com/xna-tutorials		Hoort bij Kerntaak: 1
Vakdocenten: RRA				
Leerjaar: 1 Blok: 1 Klas: AM1A, AM1B Naam: Datum:	Datum: september 2013 Tijdstip:	Beschikbare tijd: blok week 36 t/m 45 Plaats: Columbuslaan 540, Utrecht	Aantal pagina's: 5 Pagina's ingeleverd:	
Normering De Game: Maximaal aantal punten onderdeel A: 15 pt Maximaal aantal punten onderdeel B: 4 pt Onderdeel A: Onderdeel B: Onvoldoende 0-7 pt Onvoldoende 0-2 pt Voldoende 8- 14 pt Voldoende 3 pt Goed: 15 ptn Goed 4pt		Normering De Website: Maximaal aantal punten onderdeel A: 14 pt Maximaal aantal punten onderdeel B: 4 pt Onderdeel A: Onderdeel B: Onvoldoende 0-7 pt Onvoldoende 0-2 pt Voldoende 8 -13 pt Voldoende 3 pt Goed: 14 ptn Goed 4pt		
Einduitslag 2D Arcade Game <ul style="list-style-type: none"> De deelnemer heeft een onvoldoende beoordeling wanneer onderdeel A of B met een onvoldoende is beoordeeld De deelnemer heeft een voldoende beoordeling wanneer onderdeel A met een voldoende is beoordeeld en onderdeel B met een voldoende is beoordeeld De deelnemer heeft een goede beoordeling wanneer onderdeel A met een goede beoordeling is beoordeeld en onderdeel B met een goed is beoordeeld. 		Einduitslag Jumbo Website <ul style="list-style-type: none"> De deelnemer heeft een onvoldoende beoordeling wanneer onderdeel A of B met een onvoldoende is beoordeeld De deelnemer heeft een voldoende beoordeling wanneer onderdeel A met een voldoende is beoordeeld en onderdeel B met een voldoende is beoordeeld De deelnemer heeft een goede beoordeling wanneer onderdeel A met een goede beoordeling is beoordeeld en onderdeel B met een goed is beoordeeld. 		
Constructeur(s): RRA Paraaf vaststellingscommissie:		Toetssoort (aankruisen) <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div> <input type="checkbox"/> BPV <input type="checkbox"/> Gesprek <input type="checkbox"/> Praktijk </div> <div> <input type="checkbox"/> Presentatie <input checked="" type="checkbox"/> Prestatie <input type="checkbox"/> Project </div> </div>		
		Hulpmiddelen: Computer, XNA Gamestudio 4.0, Visual Studio 2010 Professional, wamp, notepad++, gratis online provider.		

Naam:	
Klas:	
Datum:	
Beoordeling:	onvoldoende / voldoende / goed

Opdracht & Beoordelingsmodel

Project 2D Arcade Game en Jumbo website

Deze prestatie geeft twee beoordelingen op het rapport, een voor de website en een voor de game

Applicatie-en mediaontwikkeling (CREBO: Mediadeveloper: 95701, Gamedeveloper 95700)	
1.1	Stelt de vraag en/of informatiebehoefte vast
1.5	Richt de ontwikkelomgeving in
2.1	Legt een gegevensverzameling aan
2.2	Realiseert een applicatie
2.4	Programmeert games of gameonderdelen
2.5	Test het ontwikkelde product
2.7	Bewaakt de voortgang en evalueert het project
4.5	Beheert de content

inleverschema

Gebruikershandleiding Nederlands en Engels	Week 45 donderdag 7 november bij RRA, lok214
Logboek wk 41 t/m 45	Week 45 donderdag 7 november bij RRA, lok214
Prototype	Week 45 donderdag 7 november, website + game moet online te zien zijn bij gratis provider, URL mailen naar rra@mboutrecht.nl
Beoordelingsgesprek	Week 46 RRA in de les (lessen gaan gewoon door)

Beoordelaars: RRA
 Eindverantwoordelijken: RRA
 Plaats: Lokaal 214
 Datum opdracht verstrekt: Maandag 7 oktober 2013
 Klas: GM1A / GM1B

Opdracht project Game en website

Je hebt samen met een collega een bedrijf voor het maken van 2D-Games + websites. De spellenfabrikant Jumbo is via via bij jullie bedrijf uitgekomen. Ze schakelen jullie in bij het betreden van nieuwe gebieden op de spelletjesmarkt. Jumbo wil namelijk de zogenaamde retro 2D-gamemarkt op. Jumbo heeft op dit terrein geen ervaring.

In eerste instantie zullen de spelletjes dan ook niet verkocht gaan worden, maar gratis ter beschikking worden gesteld op een website. Doordat de bezoekers van deze website hun adres gegevens, leeftijd en spelideeën kunnen achterlaten op deze site, krijgt Jumbo langzamerhand een beeld van de doelgroep die geïnteresseerd is in dit soort games. Later zal door middel van een enquête en een interview onder deze doelgroep blijken wat voor soort games op een commerciële basis kunnen worden gemaakt.

Jij bent natuurlijk zeer vereerd dat jouw bedrijf zo in de smaak is gevallen. Het vertrouwen dat Jumbo in jou kunnen stelt doet je goed. Jumbo geeft je het volgende korte mailtje:

Geachte developer,

Naar aanleiding van onze nieuwe koers richting het maken en uitgeven van games wil ik graag met u een gesprek hierover. In het kort hieronder een overzicht van onze wensen op dit gebied.

1. Wij willen graag een prototype inclusief documentatie hebben van een game waarin u laat zien wat het beheersingsniveau van uw bedrijf is op dit gebied. Na evaluatie op een later moment, zullen wij u eventueel vragen nog meer spellen te maken. Deze eerste opdracht is wat inhoud betreft vrij.
2. Daarnaast willen wij graag dat u een aantrekkelijke website maakt in de stijl van onze website waarop het spel te downloaden is. Het is de bedoeling dat de bezoekers de NAW-gegevens, leeftijd, spelvoorkeur, enz.. achterlaten op deze website zodat wij meer te weten komen over de doelgroep.

Hierbij nodig ik u uit om langs te komen voor een werkbijeenkomst bij ons op kantoor:

Columbuslaan 540

Utrecht lokaal 214

donderdag 10 oktober lokaal 214 12:00

U krijgt dan volop de gelegenheid om vragen te stellen over deze opdracht.

Met vriendelijke groet,

A. de Ruijter (RRA)

Jumbo spellenfabrikant, opdrachtgever.

Je reageert via de mail positief op deze uitnodiging om op 10 oktober dit gesprek te voeren.

Je stelt vragen over eventuele onduidelijkheden over de opdracht. Zorg voor een helder beeld!

De opdrachtgever moet zich aldus een beeld kunnen visualiseren van het uiteindelijke resultaat. Een volgend punt is het maken van de gebruikershandleiding. Hierin staat hoe het spel gespeeld moet worden door de deelnemers. Deze handleiding moet ook naar het Engels worden vertaald.

Functionele eisen van de opdrachtgever.

Maak met behulp van het XNA- framework een 2D game. Maak met behulp van HTML5, css, Notepad++ en Wamp een website. De game en handleidingen moeten te downloaden zijn vanaf de website. In ruil daarvoor moet degene die het spel download minimaal zijn NAW-gegevens, geboortedatum en spelvoorkeur (keuzelijst) achterlaten.

De game heeft de volgende functionaliteiten:

1. Het spel heeft een titelscherm.
2. Het spel moet gameplay bezitten.
3. Het spel moet bestuurbare objecten bevatten.
4. Er zit een animated sprite in de game.
5. De besturing moet met het toetsenbord kunnen plaatsvinden.
6. Er is minimaal een functionaliteit die alleen door interactie met de muis plaatsvindt.
7. De game heeft een einde.
8. Er is minimaal een leveledetector.
9. Er is minimaal een edgedetector.
10. Naast de bestuurbare objecten zijn er ook objecten die bewegen.
11. Er is gebruik gemaakt van collision detection tussen twee of meer objecten binnen de game.
12. Er wordt minimaal een keer een instantie van de zelfgemaakte class vernietigd.
13. Het spel heeft achtergrondmuziek. Minimaal één event speelt een geluid af.
14. Er een handleiding voor het spelen van het spel in het Nederlands en Engels.

De website heeft de volgende functionaliteiten:

1. De website heeft een banner die past bij de website van Jumbo.
2. De website moet een stijl hebben die past bij Jumbo. Denk hierbij aan kleurgebruik en lay-out enz.
3. De website moet geheel gemaakt zijn met CSS, je mag niet gebruik maken van tabellen voor het uitlijnen van je site. De website bestaat uit div's. Bijvoorbeeld een navigatie-div, een banner-div en een content-div.
4. Er is een navigatiemenu binnen de applicatie
5. Het gemaakte spel is door middel van een hyperlink te downloaden van de website.
6. De handleidingen van het spel (Engels en Nederlands) zijn via een hyperlink te downloaden.
7. De website heeft een FAQ voor veelvoorkomende vragen over het gemaakte arcadespel. In ieder geval staat daar beschreven hoe het spel geïnstalleerd en opgestart moet worden. Verder worden daar enkele tips gegeven over het spel en de knelpunten waar spelers mee te maken kunnen krijgen (proactief denken). Zorg ervoor dat de FAQ minimaal 10 items heeft (dat wil zeggen 10 vragen en 10 antwoorden). De FAQ moet zowel in het Nederlands als in het Engels te raadplegen zijn.
8. De gegevens die de bezoeker van de website wordt gevraagd te geven in ruil voor het downloaden van het gemaakte spel zijn:
voornaam, tussenvoegsel, achternaam, straat, huisnummer, stad, postcode, geboortedatum, geslacht, burgerlijke status, favoriete gamegenre, favoriete game, email adres, wachtwoord.
9. Pas daarna wordt er doorgelinkt naar de pagina waar het spel te downloaden is.
10. De geregistreerde gebruiker moet gegevens kunnen wijzigen door in te loggen op de website.
11. De beheerder moet al deze gegevens kunnen bekijken op een aparte pagina.
12. De gegevens moeten worden weggeschreven naar een mysql-database op de server d.m.v. een formulier.
13. Er moeten plaatjes en tekst inzitten die de functionaliteit van hyperlink hebben. Denk aan het klikken op de Nederlandse en Engelse vlag voor het omschakelen van de Nederlandse FAQ naar de Engelse FAQ.

Jij vindt dit een interessante opdracht. Je werkt alleen aan deze opdracht. Ieder op te leveren product moet in je portfolio bewaard worden.

De op te leveren producten betreffende documentatie (op papier! en digitaal op je site)

1. Een plan van aanpak conform standaard format van Roel Grid
2. Een gebruikerhandleiding in het Nederlands en in het Engels met daarin een duidelijke uitleg van de spelregels van de game. Je maakt ook screenshots van het spel.
3. Logboek.

De op te leveren producten voor de game zijn:

1. Een prototype van de game die online staat. (de hele solutionmap, gezippt en een installatiebestand).
2. Een prototype van dezelfde game die lokaal gespeeld kan worden (in Visual Studio 2010).

De op te leveren producten voor de website zijn:

1. Een prototype van de website die online staat.
2. Een prototype van dezelfde website die localhost staat.

Beschrijving examenprocedure en afdnamecondities

Er zijn twee beoordelingen, een voor de website en een voor de game. Je krijgt dus twee cijfers op je rapport respectievelijk genaamd Jumbo Website en 2D Arcade Game. Beide beoordelingen vinden individueel plaats (ongeveer 10 minuten ieder) in de les in week 43. Tijdens de beoordeling moet het werkzame product getoond worden. Daarnaast moet de deelnemer vragen beantwoorden over de gemaakte producten en code kunnen aanpassen.

De plaats is lokaal 214 van de ICT Academie Utrecht. De examinator zal door middel van het doorlopen van het beoordelingsmodel beoordelen of het gemaakte prototype voldoet aan de gestelde eisen. De documentatie zal op een later moment worden beoordeeld aan de hand van het beoordelingsmodel. Tezamen levert dit een ingevuld beoordelingsmodel op dat leidt tot twee aparte uitslagen voor de website en de game. Er zijn drie mogelijke beoordelingen, goed, voldoende of onvoldoende. Al het gemaakte werk krijg je terug na beoordeling door de vakdocent.

Eisen die gesteld worden aan de beoordelaar

De beoordelaar dient aan de volgende eisen te voldoen:

- Kennis van XNA-framework
- Kennis van Microsoft Visual Studio 2010 Professional
- Kennis van de Notepad++
- Kennis van de database MySQL
- Kennis van de scripttaal PHP
- Kennis van de Nederlandse taal, Microsoft Office Word
- Kennis van het maken van een PVA gebruikershandleiding

Beoordelingsmodel Website

1 punt per beoordeelpunt

	Het prototype	
1	De website heeft een banner die past bij de website van Jumbo.	
2	De website moet een stijl hebben die past bij Jumbo. Denk hierbij aan kleurgebruik en lay-out enz.	
3	De website moet geheel gemaakt zijn met CSS, je mag niet gebruik maken van tabellen voor het uitlijnen van je site. De website bestaat uit div's. Bijvoorbeeld: een navigatie-div, een banner-div en een content-div.	
4	Er is een navigatiemenu binnen de applicatie.	
5	Het gemaakte spel is door middel van een hyperlink te downloaden van de website.	
6	handleidingen van het spel (Engels en Nederlands) zijn via een hyperlink te downloaden.	
7	De website heeft een FAQ voor veelvoorkomende vragen over het gemaakte arcadespel. In ieder geval staat daar beschreven hoe het spel geïnstalleerd en opgestart moet worden. Verder worden daar enkele tips gegeven over het spel en de knelpunten waar spelers mee te maken kunnen krijgen (proactief denken). Zorg ervoor dat de FAQ minimaal 10 items heeft (dat wil zeggen 10 vragen en 10 antwoorden). De FAQ moet zowel in het Nederlands als in het Engels te raadplegen	

	zijn.	
8	De gegevens die de bezoeker van de website wordt gevraagd te geven in ruil voor het downloaden van het gemaakte spel zijn: voornaam, tussenvoegsel, achternaam, straat, huisnummer, stad, postcode, geboortedatum, geslacht, burgerlijke status, favoriete gamegenre, favoriete game, emailadres, wachtwoord.	
9	Na het geven van de gevraagde gegevens wordt er doorgelinkt naar de pagina waar het spel te downloaden is.	
10	De geregistreerde gebruiker moet gegevens kunnen wijzigen door in te loggen op de website.	
11	De beheerder moet al deze gegevens kunnen bekijken op een aparte pagina.	
12	De gegevens moeten worden weggeschreven naar een mysql-database op de server d.m.v. een formulier.	
13	Er moeten plaatjes en tekst inzitten die de functionaliteit van hyperlink hebben. Denk aan het klikken op de Nederlandse en Engelse vlag voor het omschakelen van de Nederlandse FAQ naar de Engelse FAQ	

	Begripsvragen	
1	De deelnemer kan een technische vraag betreffende het inlogsysteem beantwoorden. Dit wordt aangetoond door de deelnemer door een opdracht met betrekking tot de vraag met succes uit te voeren.	
2	De deelnemer kan een technische vraag betreffende het wegschrijven naar de MySQL database en daarmee verband houdende onderwerpen beantwoorden. Dit wordt aangetoond door de deelnemer door een opdracht met betrekking tot de vraag met succes uit te voeren.	
3	De deelnemer kan een technische vraag betreffende het uitlijnen van de site met CSS en daarmee verband houdende onderwerpen beantwoorden. Dit wordt aangetoond door de deelnemer door een opdracht met betrekking tot de vraag met succes uit te voeren.	
4	De deelnemer kan een technische vraag betreffende het navigatiemenu en daarmee verband houdende onderwerpen beantwoorden. Dit wordt aangetoond door de deelnemer door een opdracht met betrekking tot de vraag met succes uit te voeren.	

	Logboek	
1	Het logboek van blok1 is aanwezig en voorzien van een paraaf van de vakdocent. Goed ingevuld m.b.t. de website	

Onderdeel A

Totaal aantal te behalen punten prototype, logboek: 14

- De deelnemer heeft een **onvoldoende** beoordeling tussen de 0 en 7 punten
- De deelnemer heeft een **voldoende** beoordeling tussen de 8 en 13 punten
- De deelnemer heeft een **goede** beoordeling met 14 punten

Onderdeel B

Totaal aantal te behalen punten begripsvragen: 4

- De deelnemer heeft een **onvoldoende** beoordeling tussen de 0 en 2 punten
- De deelnemer heeft een **voldoende** beoordeling met 3 behaalde punten
- De deelnemer heeft een **goede** beoordeling met 4 behaalde punten

Einduitslag Website

- De deelnemer heeft een **onvoldoende** beoordeling wanneer **onderdeel B** met een onvoldoende is beoordeeld
- De deelnemer heeft een **voldoende** beoordeling wanneer **onderdeel A** met een **voldoende** is beoordeeld en **onderdeel B** met een **voldoende** is beoordeeld
- De deelnemer heeft een **goede** beoordeling wanneer **onderdeel A** met een **goede** beoordeling is beoordeeld en **onderdeel B** met een goed is beoordeeld.

Beoordelingsmodel De Game

1 punt per beoordeelpunt

	Het prototype	
1	Het spel heeft een titelscherm.	
2	Het spel moet gameplay bezitten.	
3	Het spel moet bestuurbare objecten bevatten	
4	Er zit een animated sprite in de game.	
5	De besturing moet met het toetsenbord kunnen plaatsvinden.	
6	Er is minimaal een functionaliteit die alleen door interactie met de muis plaatsvindt.	
7	De game heeft einde	
8	Er is minimaal een leveledetector.	
9	Er is minimaal een edgedetector.	
10	Naast de bestuurbare objecten zijn er ook objecten die bewegen.	
11	Er is gebruik gemaakt van collision detection tussen twee of meer objecten binnen de game.	
12	Er wordt minimaal een keer een instantie van de zelfgemaakte class vernietigd.	
13	Het spel heeft achtergrondmuziek. Minimaal één event speelt een geluid af.	
14	Er een handleiding voor het spelen van het spel in het Nederlands en Engels.	

	Begripsvragen	
1	De deelnemer kan een technische vraag betreffende animated sprites en daarmee verband houdende onderwerpen beantwoorden. Dit wordt aangetoond door de deelnemer door een opdracht met betrekking tot de vraag met succes uit te voeren.	
2	De deelnemer kan een technische vraag betreffende collision-detections en daarmee verband houdende onderwerpen beantwoorden. Dit wordt aangetoond door de deelnemer door een opdracht met betrekking tot de vraag met succes uit te voeren.	
3	De deelnemer kan een technische vraag betreffende het creëren van instanties van een class en vragen over de class zelf beantwoorden. Dit wordt aangetoond door de deelnemer door een opdracht met betrekking tot de vraag met succes uit te voeren.	
4	De deelnemer kan een technische vraag betreffende level- en edgedetectors en daarmee verband houdende onderwerpen beantwoorden. Dit wordt aangetoond door de deelnemer door een opdracht met betrekking tot de vraag met succes uit te voeren.	

	Logboek	
1	Het logboek van blok1 is aanwezig en voorzien van een paraaf van de vakdocent. Goed ingevuld m.b.t. de game	

Onderdeel A

Totaal aantal te behalen punten PVA, prototype, logboek: 15

- De deelnemer heeft een **onvoldoende** beoordeling tussen de 0 en 7 punten
- De deelnemer heeft een **voldoende** beoordeling tussen de 8 en 14 punten
- De deelnemer heeft een **goede** beoordeling met 15 punten

Onderdeel B

Totaal aantal te behalen punten begripsvragen: 4

- De deelnemer heeft een **onvoldoende** beoordeling tussen de 0 en 2 punten
- De deelnemer heeft een **voldoende** beoordeling met 3 behaalde punten
- De deelnemer heeft een **goede** beoordeling met 4 behaalde punten

Einduitslag Website

- De deelnemer heeft een **onvoldoende** beoordeling wanneer **onderdeel A of B** met een onvoldoende is beoordeeld.
- De deelnemer heeft een **voldoende** beoordeling wanneer **onderdeel A** met een **voldoende** is beoordeeld en **onderdeel B** met een **voldoende** is beoordeeld
- De deelnemer heeft een **goede** beoordeling wanneer **onderdeel A** met een **goede** beoordeling is beoordeeld en **onderdeel B** met een goed is beoordeeld.