Ontwerpen

Opleiding Software Developer

Versie en datum 2.1 en 13-7-2023

Auteur Justin Munk

Inhoud

[1. Stelt de opdracht vast 3](#_Toc3510)

[Opdrachtomschrijving 3](#_Toc3511)

[Lijst van eisen / wensen 3](#_Toc3512)

[2. Levert een bijdrage aan het ontwerp 4](#_Toc3513)

[2.1 Functioneel ontwerp 4](#_Toc3514)

[Procesomschrijvingen 4](#_Toc3515)

[2.2 Schermontwerpen 4](#_Toc3516)

# Stelt de opdracht vast

### Opdrachtomschrijving

**Beschrijf in een paar regels wat de opdracht is.**

Het doel is om een spel na te maken genaamd “1000 bommen en granaten” maar dan zonder de kaarten. De gebruiker gooit 8 dobbelstenen met elk een van 6 plaatjes die bestaan uit: Een schedel, een aap, een papegaai, een zwaard, een munt en een diamant. Het doel is om 6000 punten te halen.

### Lijst van eisen / wensen

**Noteer hier de eisen/wensen van de te bouwen applicatie. Maak hierbij onderscheid tussen functionele en niet-functionele eisen.**

Functionele eisen:

De applicatie moet de mogelijkheid bieden om 8 dobbelstenen te gooien

Elke dobbelsteen moet zes zijden hebben (Pictureboxes), een schedel, een aap, een papegaai, een zwaard. Een munt en een diamant.

Een puntensysteem implementeren op basis van de dobbelsteen resultaten.

Levert een bijdrage aan het ontwerp

De mogelijkheid om het spel opnieuw te starten wanneer het spel 6000 punten heeft bereikt.

Niet functionele eisen:

Een help scherm met de speluitleg er op.

Een gebruikersvriendelijke User Interface.

Plezier gevende plaatjes die bij het spel passen.

## Functioneel ontwerp

### Procesomschrijvingen

**Beschrijf hier de processen ofwel de functies die je gaat programmeren.**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nummer | Omschrijving | Aanduiding |
| 1 | De code om de dobbelsteen een random afbeelding te laten tonen. | Toon een random afbeelding |
| 2 | Een button die een nieuwe ronde start | Button voor nieuwe ronden |
| 3 | Een huidige puntentelling die deze ronde laat zien hoeveel punten je hebt gehaalt | Puntentelling voor deze ronde. |
| 4 | Een totale puntentelling die laat zien hoe ver je nog verwijderd bent van 6000 | Totale puntentelling |
| 5 | Een tabblad met een instructie scherm. | Instructiescherm |

## Schermontwerpen

**Zet hieronder jouw schermen neer hoe de applicatie er uit komt te zien.**  Afbeelding met schermopname, Rechthoek, tekst, diagram

Automatisch gegenereerde beschrijvingAfbeelding met tekst, schermopname, diagram

Automatisch gegenereerde beschrijving

## Planning

**Neem hier jouw planning op van het programmeren. Onder de kolom ‘wie’ zal je voornamelijk je eigen naam invullen. Bij het testen van je applicatie zal iemand anders jouw applicatie doorlopen. Je vult dan bij ‘wie’ nog een tweede naam in.**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Processen | Begindatum | Einddatum | Wie |
| De images opzoeken en invoegen | 07-12-2023 | 07-12-2023 | Ik (Justin) |
| Een randomizer implementeren voor de verschillende plaatjes. | 07-12-2023 | 07-12-2023 | Ik (Justin) |
| Elk plaatje een bepaalde waarde geven i.v.m puntentelling | 07-12-2023 | 07-12-2023 | Ik (Justin) |
| De totale puntentelling per ronde implementeren. | 07-12-2023 | 07-12-2023 | Ik (Justin) |
| De volledige cumulatieve puntentelling implementeren. | 07-12-2023 | 07-12-2023 | Ik (Justin) |
| De buttons Implementeren zodat alles werkt bij een button klik. | 07-12-2023 | 07-12-2023 | Ik (Justin) |
| Een instructiescherm maken | 07-12-2023 | 07-12-2023 | Ik (Justin) |
| Applicatie testen | 18-12-2023 | 18-12-2023 | Jari Van Huizen |