Ontwerpen

Opleiding Software Developer

Versie en datum 2.1 en 13-7-2023

Auteur R. Berkhout / Y. Kurt

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.**

De opdracht is om een oud spelletje uit de jaren 90 na te maken genaamd tamagotchi. Het doel van het spel is om een dier genoeg eten en drinken te geven zodat het in leven blijft en daardoor zo veel mogelijk punten te verdienen. Je verliest als de gezondheidsbalk helemaal op is.

### 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:

Een picturebox waar de verschillende moods van de tamagotchi in worden afgebeeld.

Drie progressbars voor het eten, het drinken en de totale gezondheid van de tamagotchi

Twee buttons, een om de tamagotchi eten te geven en de ander om de tamagotchi drinken te geven.

Een label met de score.

Niet functionele eisen:

3 Labels: 1 voor het eten, 1 voor het drinken en 1 voor de totale gezondheid

Een game over messagebox met de uiteindelijke totale score

# Levert een bijdrage aan het ontwerp

## Functioneel ontwerp

### Procesomschrijvingen

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

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nummer | Omschrijving | Aanduiding |
| 1 | Progressbar voor eten, drinken en gezondheid een startwaarde geven. | Progressbars eten / drinken / gezondheid |
| 2 | Een timer die zorgt dat de eten en drinken bars leeglopen. | Timer |
| 3 | Twee buttons die door er op te klikken de eten en drinken progressbars aanvullen. | Voedsel / drinken buttons |
| 4 | Een label met punten die door middel van de timer plus 1 doet. | Punten label |
| 5 | Een game over scherm met je totale aantal punten | Totale punten |

## Schermontwerpen

**Zet hieronder jouw schermen neer hoe de applicatie er uit komt te zien.**

Afbeelding met tekst, schermopname, Lettertype, diagram

Automatisch gegenereerde beschrijving

De afbeeldingen voor de tamagotchi:

Afbeelding met persoon, Menselijk gezicht, muur, glimlach

Automatisch gegenereerde beschrijvingAfbeelding met persoon, muur, kleding, Menselijk gezicht

Automatisch gegenereerde beschrijvingAfbeelding met persoon, Menselijk gezicht, kleding, muur

Automatisch gegenereerde beschrijvingAfbeelding met persoon, Menselijk gezicht, Kin, wenkbrauw

Automatisch gegenereerde beschrijvingAfbeelding met persoon, Menselijk gezicht, kleding, muur

Automatisch gegenereerde beschrijvingAfbeelding met buitenshuis, begraafplaats, gebouw, graf

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 |
| Het design realiseren in visual studio | 27-02-2024 | 27-02-2024 | Justin Munk |
| Eten en drinken variabelen declareren | 27-02-2024 | 27-02-2024 | Justin Munk |
| De progressbars programmeren | 27-02-2024 | 27-02-2024 | Justin Munk |
| Switch statements die de verschillende afbeeldingen opslaat | 27-02-2024 | 27-02-2024 | Justin Munk |
| If statements die de afbeeldingen veranderen. | 27-02-2024 | 27-02-2024 | Justin Munk |
| Puntentelling implementeren | 27-02-2024 | 27-02-2024 | Justin Munk |
| Game over scherm programmeren | 27-02-2024 | 27-02-2024 | Justin Munk |
| Startscherm en instructies implementeren | 27-02-2024 | 27-02-2024 | Justin Munk |
| Eindproduct testen. | 28-02-2024 | 28-02-2024 | Huib Minderhoud |