Project Memory Functioneel Ontwerp



**Groep 1**

Nando Reij

Redmar Sprenger

Jorn Wiersema

Corwin de Kruijf

Inhoudsopgave

[Inleiding 3](#_Toc23761253)

[Requirementsanalyse: 4](#_Toc23761254)

[Duidelijk: 4](#_Toc23761255)

[Onduidelijk: 4](#_Toc23761256)

[Incomplete: 4](#_Toc23761257)

[Onbepaald: 4](#_Toc23761258)

[Tegenstrijdig: 4](#_Toc23761259)

[Requirementsvalidatie: 4](#_Toc23761260)

[MOSCOW 5](#_Toc23761261)

[Must have 5](#_Toc23761262)

[Should have 5](#_Toc23761263)

[Could have 5](#_Toc23761264)

[Won’t have 5](#_Toc23761265)

# Inleiding

Het bouwen van een applicatie of een feature is de bezigheid waarmee programmeurs het meeste mee bezig zijn. Daarom is het ook belangrijk dat je goed voorbereid van start gaat zodat je de applicatie zo efficiënt mogelijk maakt. Voorbereiding is dus heel belangrijk bij het maken/bouwen van een applicatie. Er hoeft niet altijd precies gewerkt te worden als gepland, maar het is natuurlijk wel handig om alvast een idee te krijgen van de handelingen die moeten gebeuren en hoe men plant de opdracht uit te voeren.

Op vrijdag 6 september is het groepje 1 of 30 ontstaan, en kregen wij de opdracht memory. Het doel van dit project was om een memory project te gaan maken voor onze opdrachtgever Dhr. Pieterson. Hierbij mochten we geen database gebruiken en moesten we het spel maken in windowsforms. De doelgroep is jong en oud, daarom hebben we diverse thema’s en is het UI(User Interface) simpel.

# Requirementsanalyse:

Nadat wij onze gesprek hebben gehouden met dhr. Pieterson zijn wij er uit gekomen wat de requirements waren. Wij hebben de requirements nog een goed nagekeken en hebben ze in categorieën neergezet:

## Duidelijk:

* Tussentijds opslaan
* Geluid, achtergrondgeluid
* 1 versie met designs voor kinderen
* 1 versie met designs voor volwassenen

## Onduidelijk:

* Animatie kaart omdraaien.
* Instellingen knop voor welke leeftijd.

## Incomplete:

* Timer voor highscore + aantal sets gevonden

## Onbepaald:

* Geluid als een paar goed is of fout.
* Timer op meeste paren wint

## Tegenstrijdig:

* Opgeslagen spellen.

## Requirementsvalidatie:

Om bij te houden hoe ver wij waren met de requirements progressie hebben wij besloten om van alle taken een usescase te maken en die te behandelen in trello. Dit was goed gekeurd met dhr. Pieterson.

# MOSCOW

|  |  |
| --- | --- |
| Must have | Should have |
| * 2 thema’s voor jong en oud * Tijd + score | in game * Highscores * Achtergrond muziek * Instellingen voor thema’s, muziek | * Sound effect set goed * Sound effect set fout * Sound effect kaart omdraaien * Spel opslaan |
| Could have | Won’t have |
| * Levens * GIF afbeeldingen | * Geanimeerde plaatjes |