Functionaliteiten en eisen Memory-spel

**De eisen van het memory spel volgens de Handleiding:**

1. Speelveld van 16 memory kaarten, deze zijn als 4 bij 4 kaarten zichtbaar.
2. Het scherm word dynamisch opgebouwd. Niet meteen 16 tonen, maar eerst een hoofdmenu o.i.d.
3. Memory moet met 2 spelers gespeeld kunnen worden, beide spelers zijn ‘mens’ en spelen met dezelfde applicatie.
4. Bij het starten van het spel ziet de speler alle kaarten ‘op de kop’.
5. De spelers kunnen hun namen ingeven in het scherm.
6. Er moet een knop zijn om het spel te resetten (herstarten).
7. Wanneer het spel is afgelopen, moeten de scores en namen van beide spelers worden opgeslagen en of de speler heeft verloren of gewonnen.
8. Vanuit het hoofdmenu moet er genavigeerd kunnen worden naar een pagina waar de highscores op te zien zijn.
9. De huidige status van het spel moet worden vastgelegd.
10. De volgende aspecten van het spel moeten worden vastgelegd: status van de 16 kaarten, namen van de spelers, scores van de spelers, welke speler aan de beurt is.
11. Terug laden van de opgeslagen bevroren status van het spel. Bij het terug laden van de bevroren status worden de kaarten teruggezet, de namen ingevuld, de scores ingevuld en welke speler aan de beurt was.

**Vragen:**

1. Zijn er voorde bovenstaande eisen opmerkingen of aanpassingen en wat moet hieraan veranderd worden?
2. Zijn de onderstaande spelregels goed of moeten hier aanpassingen in komen of regels toevoegen?
3. Zijn er eisen voor het thema van het memory spel? Wat moet er op de achterkant van de kaarten staan?(1 kleur, een logo etc.) Wat moet er op de voorkant van de kaarten staan(dieren, auto’s, huizen etc.)?

**Spelregels volgens <http://www.anderspel.nl/memory.html>:  
Begin**

De kaartjes worden geschud en gedekt neergelegd.

**Verloop**

Memory wordt gespeeld in de richting van de klok.

In zijn beurt draait de speler een kaartje naar keuze open. Vervolgens draait hij een tweede kaartje open. Als de afbeeldingen op beide kaartjes gelijk zijn (of een bij elkaar horend paar vormen), dan neemt de speler de twee kaartjes en legt deze voor zich neer. Vervolgens is hij nog een keer aan de beurt, tot hij twee kaartjes heeft opengedraaid, die geen paar vormen. De twee openliggende kaartjes worden weer gedekt op hun plaats terug gelegd. Nu gaat de beurt naar de volgende speler.

**Eind**

Het spel eindigt als alle kaartjes van het speelveld zijn genomen. De speler met de meeste paren wint.

1 versie voor kleine mensen (vrij verzinnen van thema’s)

1 versie voor grote mensen (dito)

Timer voor highscore + aantal sets gevonden

Timer op meeste paren wint

Tussentijds opslaan

Opgeslagen spellen (denk over na waar dit moet)

Geluid achtergrond geluid

Instellingen knop voor geluid aan en uit en welke leeftijd.

Eventueel:

1. Zoek uit hoe moeilijk het is geanimeerde plaatjes te hebben.
2. Geluid als paar goed is of fout
3. Geluid omdraaien kaartje
4. Levens? Als we tijd over hebben. Extra opties bij aanmaken van spel. <- aankaarten

Via mail op de hoogte houden en afspraken los maken

Voorgang mail en afspraken week om week

11:30 26 september volgende week donderdag

Voorgang gesprek

Designs laten zien

<https://wireframe.cc/>

<https://moqups.com/>

<https://draw.io/>