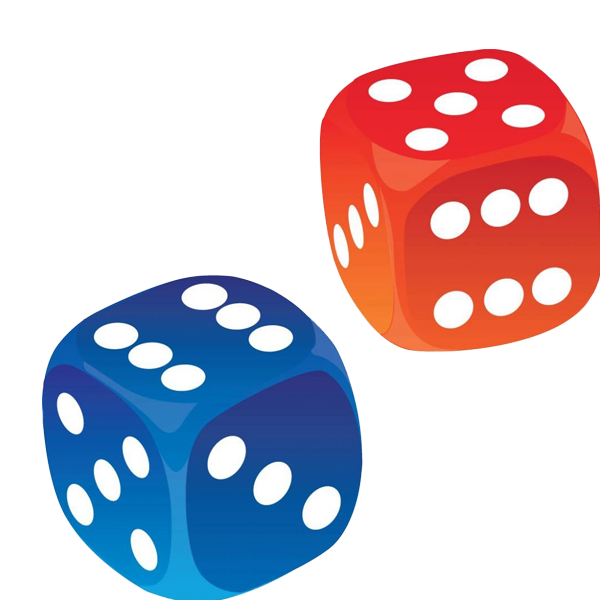
2018

YaNee

Brent Lucassen en Rens Koster

20-3-2018

Functioneel Ontwerp



# **Inhoudsopgave*:***

Inhoud

[Inhoudsopgave: 1](#_Toc492465351)

[Inleiding: 2](#_Toc492465352)

[Doelgroepen: 3](#_Toc492465353)

[Scenario’s: 3](#_Toc492465354)

[Functionaliteiten per pagina: 5](#_Toc492465355)

[Openstaande kwesties: 10](#_Toc492465356)

[Risico’s: 11](#_Toc492465357)

# 

# **Inleiding:**

In dit document komt te staan waarom wij YaNee maken.  
Wat zijn de functionaliteiten en wat zijn de eisen en wensen van dit product.  
Verder komen hier schetsen in te staan over welke functionaliteiten deze pagina’s hebben of zou kunnen hebben. Ook gaan wij risico’s bespreken en hoe gaan wij deze proberen te beperken.

# **Probleemstelling*:***

Het probleem is dat er nog geen goed werkende online YaNee is, wel is het de bedoeling dat YaNee nu gespeeld kan worden op de Computer, mobiel of tablet. Hierbij is de bedoeling dat wij het spel Yahtzee gaan namaken en ons eigen spel gaan maken. Er zullen duidelijke spelregels zijn.

# **Stakeholders*:***

We hebben voor deze Webapp 1 doelgroep, de klanten, het grootste doel is om het spel Yahtzee te vereenvoudigen en om het leuker te maken om eventueel met het gezin te spelen via bijvoorbeeld Chromecast op de TV. Zodat het niet noodzakelijk is om het spel bij je te hebben want tegenwoordig heeft bijna iedereen wel een mobiel bij zich. Hierbij kun je het spel Yahtzee dus niet vergeten en is het altijd gezellig met het nieuwe spel YaNee.

# **Scenario’s:**

Stel dat er gezinnen zijn die graag Yahtzee willen spelen maar dit niet hebben of kunnen. Of ze kunnen het nergens vinden en zien door middel van reclame “ YaNee “ voorbij komen. Deze site is makkelijk te bezoeken en te spelen voor iedereen. Hierdoor kan dit gezin gewoon lekker Yahtzee spelen.

Nog een voorbeeld is dat je lekker in de auto op weg naar je vakantiebestemming. Dan is een beker met dobbelstenen meenemen en daadwerkelijk dobbelstenen gooien en je score opschrijven uiteraard erg lastig. Met deze webapp word dit automatisch gedaan en heb je geen spullen nodig om dit spel te spelen behalve je mobiel natuurlijk!

# **Risico’s**:

Bij dit project hebben we in ons achterhoofd de volgende risico’s:

* Ziekte.
* Problemen met de code.
* Ontwerp heeft fouten.
* Project is niet te realiseren.
* Verborgen problemen.
* Beslissingen worden te laat genomen