# Vision document

Nathan Bakhuijzen 15035735

Tim Visée 14080699

Simon Haasnoot 15035727

**Inleiding**

We hebben van school de opdracht gekregen om een aantal specifieke algoritmes te verzinnen voor het spel “Game of Trades”. Game of Trades is een hulpmiddel om student te helpen met het ontwikkelen van algoritmes. Game of Trades helpt studenten door hun algoritmes in een live-omgeving te simuleren.

**Aanleiding**

Dit systeem wordt gebouwd naar aanleiding van een schoolopdracht. De bedoeling van de opdracht is om te oefenen met het ontwerpen en implementeren van algoritmes (in software).

**Probleemstelling**

In het spel “game of trades” is het de bedoeling om 3 algoritmes te ontwikkelen. 1 Algoritme om de snelste route tussen 2 steden te vinden, 1 algoritme om de snelste route langs alle steden te vinden en 1 algoritme om de meest efficiënte handelsroute te vinden.

**Doelstelling**

Na afloop van het project moeten er 3 goed werkende algoritmes ingeleverd zijn. Deze algoritmes zijn in code verwerkt en zijn daarmee direct te testen met het basis programma. De uitdaging is om deze algoritmes zo efficiënt mogelijk op te leveren.

**Resultaat**

* Vision document
* Architectuur en ontwerp rapport
* Code
* Testplan en testrapport

**Projectgrenzen**

Wel bij het project:

* Algoritmes voor de game ontwikkelen
* Een Map-Reader maken
* Documenteren

Niet bij het project:

* De logica ontwerpen en ontwikkelen (behalve de map-reader)
* Het uiterlijk ontwerpen/ontwikkelen

**Projectorganisatie**

* Nathan Bakhuijzen
* Tim Visée
* Simon Haasnoot