

Project name PX3 - Campus Games

Project owner Meneer Mees

Purpose <small>What is the intent of this project? Why are we doing this project?</small>  De campus verbinden via een game, tijdens evenementdagen studenten en ouders interesseren	Scope <small>What does this project contain? What does this project not contain?</small>  Card game met bijhorend leaderbord die werken op een VM op de school server. Buiten de scope: de applicatie werkt buiten de campus Welke browsers ondersteunen we?	Success Criteria <small>What do we need to achieve in order for the project to be successful? How can the Success Criteria be measured?</small>  Populariteit, functionaliteit, hoe makkelijk is het voor iemand nieuw om de game te spelen, accesibiliteit, welke browsers zijn ondersteund
Milestones <small>When will we start the project and when is the final deadline? What are the key milestones and when will they occur? How can the milestones be measured?</small> 	Start: 6/2/2025 Eerste demo + evaluatie: 27/2/2025 tweede demo + evaluatie: 3/4/2025 Einde: 21/5/2025	Week 1 - week 4: concept uitwerken, basis frontend en backend maken Week 5 - week 8: core concepts laten werken: collectie, ruilen, login en account creëren week 9 - week 12: alle core concepts volledig afwerken + battle systeem toevoegen indien mogelijk
Actions <small>Which activities need to be executed in order to reach a certain milestone?</small>  <p>concepten uitwerken: Jules en Quentin bedenken de volledige game + game rules + kaarten ontwerpen basis frontend: Arthur en Tom maken een website met een basic layout om alle functies te testen backend: Domien en Joshua maken een database en de api's om de frontend met de database te laten communiceren robot: Bram onderzoekt de robot en hoe die werkt om later in het project de robots te gebruiken als daar nog tijd voor is AI-artwork genereren: Xander zoekt verschillende AI-models op die foto's kunnen gereren voor de kaarten, indien nodig traint hij een model</p> <p>core concepts laten werken: Jules en Joshua zorgen ervoor dat de user alle zijn kaarten kan zien en implementeren het systeem om een starter-pack te krijgen met een aantal kaarten in. Domien en Tom maken een systeem waarbij 2 users een ruil-sessie aanmaken, de users selecteren de kaarten die ze willen ruilen, waarna de kaarten worden uitgewisseld via een api. Arthur en Quentin maken de log in pagina, alsook de registratie pagina, waarbij users kunnen een account maken en inloggen, via de api's die aanwezig zijn in de backend. Bram en Xander zoeken uit hoe we kunnen verifiëren dat de 2 users fysiek bij elkaar zijn om een ruil-sessie op te starten, dit gebeurt via GPS-locatie en een QR-code die aangemaakt bij een user, die de andere user dan moet inscannen.</p>		Outcome <small>What is the end result?</small>  <ul style="list-style-type: none"> - A book - A website - An event <p>Een werkende website met een overzichtelijk design, waarop users een account kunnen aanmaken, inloggen, kaarten verzamelen en kaarten ruilen.</p> <p>Indien er nog tijd voor is worden er ook robots gebruikt waar de users een QR-code kunnen scannen om de shop te openen, waar ze vervolgens kaarten kunnen kopen.</p>
Team <small>Who are the team members? What are their roles in the project?</small>  <p>Domien - Algemene begeleiding en backend development Xander - Design, frontend en all-round Quentin - Gamrules en game design Tom - Frontend, backend indien nodig Joshua - Backend, 3D design indien nodig Bram - Robots programmeren Arthur - Frontend en documentatie</p> <p>Jules - Art design, advertisement en co- game design Sam - /</p>	Stakeholders <small>Who has an interest in the success of the project? In what way are they involved in the project?</small>  <p>Bram Degeest Joshua Meuleman Jules Declercq Tom Pladijs Quentin Oyen Arthur Brassart</p> <p>Meneer Calleeuw Meneer Mees Domien Verstraete Xander Desmet</p>	Users <small>Who will benefit from the outcome of the project?</small>  <p>Studenten en leerkrachten aan campus Vives Brugge Bezoekers op evenementdagen</p>
Resources <small>What resources do we need in the project?</small>  <ul style="list-style-type: none"> - Physical (office, building, server) - Financial (money) - Human (time, knowledge) <p>€250 budget, 4 robots, gereedschap, server, studenten, tijd, AI-tools, internetverbinding, laptops</p>	Constraints <small>What are the known limitations of the project?</small>  <ul style="list-style-type: none"> - Physical (office, building, server) - Financial (money) - Human (time, knowledge, politics) <p>tijd, server resources, budget</p>	Risks <small>Which risks may occur during the project? How do we treat these risks?</small>  <p>ziekte, onverwachte risico's</p>