

Project name PX3 - Campus Games

Project owner Meneer Mees

Purpose

What is the intent of this project Why are we doing this project?

De campus verbinden via een game, tijdens evenementdagen studenten en ouders interesseren

Scope

What does this project not contain?

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

/hat do we need to achieve in order for the project to be successful?

low can the Success Criteria be measured?

Populariteit, functionaliteit, hoe makkelijkis het voor iemand nieuw om de game te spelen, accesibiliteit, welke browsers zijn ondersteund

Milestones

When will we start the project and when is the final deadline What are the key milestones and when will they occur? low can the milestones be measured?



Start: 6/2/2025

Eerste demo + evaluatie: 27/2/2025

tweede demo + evaluatie: 3/4/2025

Einde: 21/5/2025

Jules - Art design, advertisement en co- game design

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

Een werkende website met een overzichtelijk design, waarop users een account kunnen aanmaken, inloggen, kaarten verzamelen en kaarten ruilen.

Actions

Which activities need to be executed in order to reach a certain milestone



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 Al-artwork genereren: Xander zoekt verschillende Al-models op die foto's kunnen gereren voor de kaarten, indien nodig traint hij een model

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.

Outcome

- A website

Indien er nog tijd voor is worden er ook robots gebruikt waar de users een QR-code kunnnen scannen om de shop te openen, waar ze vervolgens kaarten kunnen kopen.

Team

What are their roles in the project?

Domien - Algemene begeleiding en backend development

Xander - Design, frontend en all-round Quentin - Gamerules en game design

Tom - Frontend, backend indien nodig Joshua - Backend, 3D design indien nodig

Bram - Robots programmeren

Arthur - Frontend en document

Resources

What resources do we need in the project? hysical (office, building, server

€250 budget, 4 robots, gereedschap, server, studenten, tijd, Al-tools, internetverbinding, laptops

Sam - /

Stakeholders

Who has an interest in the success of the proje what way are they involved in the project?

What are the known limitations of the project?

tijd, server resources, budget

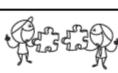
Meneer Calleeuw

Meneer Mees Domien Verstraete Xander Desmet

Constraints

Physical (office, building, server)

Bram Degeest Joshua Meuleman Jules Declercq Tom Pladijs Quentin Oven **Arthur Brassaert**



Users

Who will benefit from the outcome of the project?

Studenten en leerkrachten aan campus Vives Brugge Bezoekers op evenementdagen





Which risks may occur during the project? low do we treat these risks?

ziekte, onverwachte risico's



Copyright © Project Canvas www.projectcanvas.dk