capere vexillum

**Project Dossier**

Inhoudstabel

[Opdracht omschrijving 3](#_Toc501622147)

[Product Backlog 4](#_Toc501622148)

[Sprint 0 6](#_Toc501622149)

[Technologie 6](#_Toc501622150)

[Mobiele applicatie 6](#_Toc501622151)

[Webapplicatie 7](#_Toc501622152)

[Game server 7](#_Toc501622153)

[Database 7](#_Toc501622154)

[Sprint 1 7](#_Toc501622155)

[Sprint backlog 7](#_Toc501622156)

[Vragen tonen 8](#_Toc501622157)

[Antwoorden nakijken 8](#_Toc501622158)

[Beacon zoeken 8](#_Toc501622159)

[Beacon vangen 9](#_Toc501622160)

[Beacon cooldown instellen 9](#_Toc501622161)

[Tijd tonen 9](#_Toc501622162)

[Tijd berekenen 9](#_Toc501622163)

[Sprint 2 10](#_Toc501622164)

[Sprint backlog 10](#_Toc501622165)

[Sprint 3 11](#_Toc501622166)

[Sprint backlog 11](#_Toc501622167)

[Sprint 4 14](#_Toc501622168)

[Sprint backlog 14](#_Toc501622169)

[Sprint 5 16](#_Toc501622170)

[Sprint backlog 16](#_Toc501622171)

# Opdracht omschrijving

Het spel wordt gespeeld met 2 teams (bv. rood vs groen) die liefst even groot zijn. De bedoeling van het spel is om in een bepaalde tijd (bv. 10 minuten) een zo hoog mogelijke score te halen door vlaggen (iBeacons) te veroveren.

Deze vlaggen (iBeacons) staan verspreid over een bepaald domein (bv. de campus van de UCLL).

Om een vlag te veroveren moet je eerst een vlag vinden. Als je in de buurt van een vlag bent zal je één of meerdere multiple choice vragen moeten beantwoorden via de mobiele app. De hoeveelheid vragen is afhankelijk van het aantal vlaggen dat jouw team reeds veroverd heeft. Indien de quiz volledig juist opgelost wordt, heeft jouw team deze vlag veroverd en wordt hij tijdelijk (bv. 30 seconden) vergrendeld. Indien er een fout in de quiz zat zal de vlag enkel tijdelijk (bv. 30 sec) vergrendeld worden. Deze vergrendeling dient om te verhinderen dat het andere team meteen de vlag terug verovert en zodat je niet oneindig kan proberen om het juiste antwoord te raden.

Na een bepaald tijdsinterval (bv. iedere 5 seconden) krijgt ieder team afhankelijk van het aantal vlaggen dat ze veroverd hebben een aantal punten bij  
hun score. Het spel eindigt wanneer de tijd op is. Het team met de meeste punten wint.

# Product Backlog

Bij een eerste analyse van de opdrachtomschrijving tracht je de grote functionele eenheden af te splitsen. In scrum technologie noemen we dit “epic stories”.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Epic | Story | Story points | priority |
| Mobile App | Als gebruiker wil ik een vlag kunnen veroveren door een quiz juist te beantwoorden zodat mijn team meer punten kan krijgen | 13 | 1 |
| Mobile App | Als gebruiker wil ik wanneer ik in de buurt van een vlag kom de keuze krijgen of ik aan de quiz begin zodat ik de vlag kan veroveren of niet | 8 | 2 |
| Mobile App | Als gebruiker wil ik de tijd die over blijft kunnen zien zodat ik weet wanneer het spel gedaan is | 2 | 3 |
| Mobile App | Als gebruiker wil ik het aantal vlaggen (gewichtsfactor) van mijn team zien zodat ik kan zien of we aan het winnen zijn | 2 | 4 |
| Mobile App | Als gebruiker kan ik de score van beide teams zien zodat ik weet wie aan het winnen is | 1 | 5 |
| Server | Als gebruiker wil ik dat de app in verbinding staat met de spelserver zodat het spel samen gespeeld kan worden | 13 | 6 |
| Mobile App  Server | Als gebruiker wil ik een lobby kunnen aanmaken zodat ik een team kan kiezen, een spel kan starten en een tijdslimiet kan instellen | 5 | 7 |
| Mobile App  Server | Als gebruiker kan ik mij aansluiten aan een lobby via een unieke code (naam en wachtwoord) zodat ik deel uit maak van een lobby | 5 | 8 |
| Server | Als gebruiker wil ik het spel kunnen starten als alle spelers een team hebben gekozen zodat het spel gespeeld kan worden | 5 | 9 |
| Mobile App | Als gebruiker wil ik aan het einde van het spel een scherm zien zodat ik kan zien of ik gewonnen of verloren heb | 1 | 10 |
| Mobile App | Als gebruiker wil ik dat de quiz om een vlag te veroveren uit een willekeurige selectie vragen wordt samengesteld zodat er meer variatie in het spel zit | 2 | 11 |
| Web App | Als beheerder wil ik vragen kunnen toevoegen aan de database zodat deze deel uit maken van het spel | 1 | 12 |
| Web App | Als beheerder wil ik een vraag kunnen bewerken zodat bestaande vragen aangepast kunnen worden | 2 | 13 |
| Web App | Als beheerder wil ik een vraag kunnen verwijderen zodat deze niet langer deel uit maakt van het spel | 1 | 14 |
| Web App | Als beheerder wil ik categorieën kunnen toevoegen zodat er meerdere categorieën zijn | 2 | 15 |
| Web App | Als beheerder wil ik een categorie bewerken zodat je op meerdere categorieën kan filteren | 3 | 16 |
| Web App | Als beheerder wil ik vragen kunnen filteren op categorie zodat ik een beperkt aantal vragen kan zien | 2 | 17 |
| Web App | Als beheerder wil ik mij kunnen aanmelden op de web app zodat ik toegang heb tot de beheertools | 1 | 18 |
| Web App | Als beheerder wil ik mij kunnen afmelden van de web app zodat ik niet langer toegang heb tot de beheertools | 0 | 19 |
| Mobile App | Als gebruiker kan ik kiezen om het spel te herstarten of het spel te stoppen zodat er nog een spel gespeeld kan worden of niet | 5 | 20 |
| Web App | Als beheerder wil ik een categorie kunnen verwijderen zodat deze niet meer in het systeem zit | 5 | 21 |

# Sprint 0

Volgens de scrum methode moet elke sprint een stukje werkende code opleveren met een toegevoegde waarde voor het gehele project.

Elke Sprint bevat hiervoor een combinatie van analyse, ontwerp, infrastructuur, ontwikkeling, testen en integratie.

In deze optiek verschilt sprint 0 van alle andere sprints. Sprint 0 is de voorbereiding van het gehele project en levert geen werkende code op. Sprint 0 mag echter ook nooit de intentie hebben om tegemoet te komen aan het waterval systeem.

In sprint 0 gaan we de globale aspecten van het project vast leggen. De programmeer omgeving en de te gebruiken technologieën worden vastgelegd evenals een basisstructuur voor de database en een globale opzet voor de userinterface. Belangrijk is dat je bij de design elementen zoals de basisstructuur voor de database en de globale opzet van de userinterface niet te ver in detail gaat (waterval systeem). Het moet telkens een leidraad zijn waarop je verder werkt in de volgende sprints.

Wij noemen dit sprint 0, anderen noemen dit de voorbereiding.

## Technologie

Het spel bestaat uit een mobiele applicatie en een webapplicatie. De mobiele app wordt gebruikt door de spelers van het spel en de webapp wordt gebruikt door de beheerder(s) van het spel.

### Mobiele applicatie

* Aanmaken van lobby’s
  + Instellingen van naam, wachtwoord en tijdslimiet van het spel
  + Starten van spel als iedereen in de lobby is en een team gekozen heeft
* Aansluiten bij bestaande lobby a.d.h.v naam en wachtwoord ingesteld door maker
  + Lijst van spelers in lobby
  + Keuze van team
* Detectie van vlaggen(iBeacons) eens het spel gestart is
  + Multiple choice quiz starten
* Weergave huidige score van beide teams
* Weergave van resterende tijd in het spel
* Weergave van winnaar na afloop van het spel
  + Scores winnaar en verliezer weergeven
  + Mogelijkheid om score per speler / speler met hoogste score per team te laten zien

### Webapplicatie

* Beheer van alle quizvragen die in het spel gebruikt worden
* Beveiligd met aanmeldsysteem
* Beheer van beacons ??

### Game server

* Lobby systeem
  + Meerdere spellen tegelijk
* Synchronisatie van de spellen (timer)
  + Sockets
* Voorziening van vragen aan de clients

## Database

# Sprint 1

Start datum : 05-10-2017

Aflever datum: 19-10-2017

## Sprint backlog

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| User Story | Globale Requirements/ Stappenplan | Taken | Requirements/Toelichting |
| Als gebruiker wil ik een vlag kunnen veroveren door een quiz juist te beantwoorden zodat mijn team meer punten kan krijgen | * Start App * App toont spelpagina en start het spel * App zoekt naar beacons en toont de dichtstbijzijnde beacon en niet verder is dan + 1m * Als beacon is gevonden, toon een nieuwe pagina met vragen + antwoorden * Als fout antwoord, stop quiz * Als juist antwoord, toon volgende vraag * Als alle vragen beantwoord zijn, stop quiz en wijs beacon toe aan het juiste team * Bij einde quiz, toon een melding * Stel cooldown in * Toon spelpagina met de cooldown in | * Vragen tonen * Antwoorden nakijken * Beacon zoeken * Beacon vangen * Beacon cooldown instellen | * Vragen uit een locale database halen * Speciefiek aantal vragen tonen * Als vraag wordt beantwoord kijk of deze juist is * Alle vragen beantwoord, stop de quiz en geeft melding * Juist antwoord, toon volgende vraag * Fout antwoord, stopt quiz en geeft melding * Beacon tonen bij + 1m * Enkel dichtstbijzijnde beacon tonen * Beacon aan team van de speler toewijzen * Tijdens cooldown kunnen er geen vragen getoond worden bij deze beacon * Cooldown is 30 seconden * Cooldown moet in een fragment, dit wordt getoond als de beacon in cooldown is |
| Als gebruiker wil ik de tijd die over blijft kunnen zien zodat ik weet wanneer het spel gedaan is | * Start app * Spel start * App laat de overgebleven tijd zien * Timer loopt af * Spel stopt | * Tijd tonen * Tijd berekenen | * Toon de resterende tijd * Object tijd * Fragment * Timer * Eindtijd * Event tonen |

## Vragen tonen

* Toelichting
  + Vragen uit een locale database halen
  + Speciefiek aantal vragen tonen
  + Als vraag wordt beantwoord kijk of deze juist is
  + Alle vragen beantwoord, stop de quiz en geeft melding
* Code

## Antwoorden nakijken

* Toelichting
  + Juist antwoord, toon volgende vraag
  + Fout antwoord, stopt quiz en geeft melding
* Code

## Beacon zoeken

* Toelichting
  + Beacon tonen bij + 1m
  + Enkel dichtstbijzijnde beacon tonen
* Code

## Beacon vangen

* Toelichting
  + Beacon aan team van de speler toewijzen
* Code

## Beacon cooldown instellen

* Toelichting
  + Tijdens cooldown kunnen er geen vragen getoond worden bij deze beacon
  + Cooldown is 30 seconden
  + Cooldown moet in een fragment, dit wordt getoond als de beacon in cooldown is
* Code

## Tijd tonen

* Toelichting
  + Toon de resterende tijd
  + Object tijd
  + Fragment
* Code

## Tijd berekenen

* Toelichting
  + Timer
  + Eindtijd
  + Event tonen
* Code

# Sprint 2

Start datum : 19-10-2017

Aflever datum: 02-11-2017

## Sprint backlog

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| User Story | Globale Requirements/ Stappenplan | Taken | Requirements/Toelichting |
| Als gebruiker wil ik wanneer ik in de buurt van een vlag kom de keuze krijgen of ik aan de quiz begin zodat ik de vlag kan veroveren of niet | * Start app * Spel start * Beacon wordt gevonden * Vraag komt of je met de quiz wilt starten * Zo ja, begin quiz * Zo nee, cooldown begint | * Statemanager * Keuze quiz starten * Achtergrond: sla op * Sluiten: verwijder alles |  |
| Als gebruiker wil ik het aantal vlaggen (gewichtsfactor) van mijn team zien zodat ik kan zien of we aan het winnen zijn | * Start app * Spel start * Bovenaan zie je het aantal vlaggen | * Vlaggen worden weergeven |  |
| Als gebruiker kan ik de score van beide teams zien zodat ik weet wie aan het winnen is | * Start app * Spel start * Bovenaan zie je de score in een progressbar | * Score van beide teams in progressbar |  |
| Als gebruiker wil ik dat de app in verbinding staat met de spelserver zodat het spel samen gespeeld kan worden | * Start app * Spel start * Spel start op de socket server * Spel start op de app * Spel wordt gesynchroniseerd | * Teams * Flags * Tijd * Connectie * Variabele op server |  |

# Sprint 3

Start datum : 02-11-2017

Aflever datum: 16-11-2017

## Sprint backlog

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| User Story | Globale Requirements/ Stappenplan | Taken | Requirements/Toelichting |
| Als gebruiker wil ik een lobby kunnen aanmaken zodat ik een team kan kiezen, een spel kan starten en een tijdslimiet kan instellen | * Start app * Welkom scherm opent * Als join lobby   Geef lobbynaam, spelersnaam en lobbywachtwoord in en druk op join   * Als create lobby   Geef lobbynaam, spelersnaam, lobbywachtwoord en tijd in en druk op create | * Scherm create / join lobby * Scherm lobby aanmaken met instellingen * Lobby joinen * Speler toevoegen aan team "geen team" * Lobby online aanmaken | * Tijd (float) * Naam (string uniek) * Wachtwoord (string) * Tijd (float) * Naam (string uniek) * Wachtwoord (string) * Teams initialiseren op server |
| Als gebruiker wil ik het spel kunnen starten als alle spelers een team hebben gekozen zodat het spel gespeeld kan worden | * Start app * Creeer of join een lobby * Stel al de gegevens in * Druk op creeer of join * Join team * Als alle gebruikers een team hebben, druk op start * Spel start | * Scherm lobby | * Startknop voor lobby owner (instellingen vanuit socket => gameactivity) of "leave lobby"-knop voor speler die lobby gejoint heeft * Overige gebruikers willekeurig indelen in teams (gelijke teams) |
| Als gebruiker wil ik aan het einde van het spel een scherm zien zodat ik kan zien of ik gewonnen of verloren heb | * Start app * Creeer of join een lobby * Stel al de gegevens in * Druk op creeer of join * Join team * Als alle gebruikers een team hebben, druk op start * Spel start * Spel wordt gespeeld * Timer loopt af * Activity start met boodschap gewonnen of verloren | * Scherm einde spel | * Punten vergelijken * Boodschap tonen gewonnen of verloren * Wanneer timer afloopt |
| Als gebruiker wil ik dat de quiz om een vlag te veroveren uit een willekeurige selectie vragen wordt samen gesteld zodat er meer variatie in het spel zit |  | * Opzetten database * Functie in REST om random vragen te verkrijgen * DBHandler in mobiele app aanpassen | * Structuur: * ­Categorie * Vraag * Antwoorden * url => (server/api/v1/get   /RandomVragen  /:categorie/:aantal) => categorie="algemeen"   * statische DB door GET request vervangen |
| Als beheerder wil ik vragen kunnen toevoegen aan de database zodat deze deel uit maken van het spel |  | * Scherm dat alle vragen weer geeft * Vraag moet in de database terecht komen met | * Filterbaar * ID * Vraag * Antwoord * Categorie * Categorie * Vraag * Max 4 antwoorden |
| Als beheerder wil ik een vraag kunnen bewerken zodat bestaande vragen aangepast kunnen worden |  | * Gebruikt hetzelfde scherm als (12) * De aangepaste waarde moet opgeslagen worden |  |
| Als beheerder wil ik een vraag kunnen verwijderen zodat deze niet langer deel uit maakt van het spel |  | * Gebruikt hetzelfde scherm als (12) * De geselecteerde vraag wordt verwijderd uit de database |  |

# Sprint 4

Start datum : 16-11-2017

Aflever datum: 30-11-2017

## Sprint backlog

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| User Story | Globale Requirements/ Stappenplan | Taken | Requirements/Toelichting |
| Als beheerder wil ik categorieën kunnen toevoegen zodat er meerdere categorieën zijn |  | * Scherm dat alle categorieën weergeeft * Knop: Bewerk * Knop: Verwijder * Knop (algemeen): toevoegen | * ID * Naam * toont venster * naam + knop OK en Annuleren * categorie moet in db bijkomen na OK knop |
| Als beheerder wil ik een categorie bewerken zodat je op meerdere categorieën kan filteren |  | * Knop bewerken van categorie (zie 15) toont venster * Categorie moet opgeslagen worden nadat er op de knop opslaan gedrukt is | * naam * knop opslaan * knop annuleren |
| Als beheerder wil ik vragen kunnen filteren op categorie zodat ik een beperkt aantal vragen kan zien |  |  |  |
| Als beheerder wil ik mij kunnen aanmelden op de webapp zodat ik toegang heb tot de beheertools |  | * table gebruikers in DB * pagina inloggen (= startpagina) |  |
| Als beheerder wil ik mij kunnen afmelden van de webapp zodat ik niet langer toegang heb tot de beheertools |  | * Knop afmelden op elke pagina (ga terug naar aanmeldpagina) |  |
| Als gebruiker kan ik kiezen om het spel te herstarten of het spel te stoppen zodat er nog een spel gespeeld kan worden of niet |  | * Bereken winnaar * Knop leavy lobby | * Terug naar startscherm van app |
| Als beheerder wil ik een categorie kunnen verwijderen zodat deze niet meer in het systeem zit |  | * categorie verwijderen als er op de verwijder knop gedrukt wordt bij (15) * gebruiker moet bevestigen (dialoog) * categorie moet verwijderd worden uit de database |  |

# Sprint 5

Start datum : 30-11-2017

Aflever datum: 14-12-2017

## Sprint backlog

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| User Story | Globale Requirements/ Stappenplan | Taken | Requirements/Toelichting |
| Als gebruiker kan ik mij aansluiten aan een lobby via een unieke code (naam en wachtwoord) zodat ik deel uit maak van een lobby |  | * Scherm lobby joinen * Scherm lobby | * Naam + wachtwoord invullen * Joinen (socket) * 3 Teams (orange, green, no\_team) * Verlaat lobby (socket) * Team kiezen (orange / green) |