Project Omschrijving

In dit project gaan we een applicatie bouwen en daarnaast een website maken over een programma genaamd “De Gokkers”.

Project De gokkers

Team 19

Armin, Youri & Alexander

Inhoudsopgave

Inhoudsopgave

[Introductie 2](#_Toc474759942)

[Eisen (Functional requirements) 2](#_Toc474759943)

# Introductie

Tijdens dit project gaan we ons focussen op functionaliteit en efficiëntie in het programmeren. Alles moet volgens OOP worden gecodeerd, en er moet goed worden beschreven wat er precies gebeurt in het programma door middel van comments (//tekst uitleg). Het doel van het programma is dat er een bepaalde inzet word gegeven per speler. Een speler kan ervoor kiezen om een ronde niet mee te spelen. Nadat ieder bod staat vastgesteld, word er een random winnaar gekozen. Dit word uiteraard visueel uitgebeeld door middel van de Greyhounds (images) die op de renbaan (image) een wedstrijd houden.

# MoSCoW Methode

Als wijze van prioriteiten stellen, hebben wij op advies van Tim Lutt voor de MoSCoW methode gekozen. Dit werkt als volgt:

**M - must haves**: *deze eisen (requirements) moeten in het eindresultaat terugkomen, zonder deze eisen is het product niet bruikbaar;*

**S - should haves**: *deze eisen zijn zeer gewenst, maar zonder is het product wel bruikbaar;*

**C - could haves**: *deze eisen zullen alleen aan bod komen als er tijd genoeg is;*

**W - won't haves (ook wel would haves genoemd)**: *deze eisen zullen in dit project niet aan bod komen maar kunnen in de toekomst, bij een vervolgproject, interessant zijn.*

# Eisen (Functional requirements)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| De gebruiker moet: | Beschrijving | MoSCoW |
| Alle gokkers in 1 keer kunnen laten gokken | Het idee is dat je voor elke gokker 2 inputs kan geven: 1e input is de hoeveelheid die je in wilt zetten, en de 2e input is op welke spaceship je in wilt zetten. Indien de velden leeg zijn, word er geen weddenschap geplaatst voor die gokker. | M |
| De geplaatste weddenschappen kunnen zien | Zodra alle weddenschappen zijn geplaatst, word er naast het input veld weergeven wat er precies is ingezet, op welke spaceship, door welke gokker. | M |
| De wedstrijd kunnen starten | Indien er weddenschappen zijn ingezet, kan het spel starten. Dit doe je d.m.v. op de start-button te klikken. | M |
| De wedstrijd visueel kunnen zien | Zodra er op de startknop wordt geklikt, moet er natuurlijk wel iets gebeuren. In dit geval moet de wedstijd op de renbaan worden gestart. De spaceships worden op de X-as gepositioneerd, volgens een ‘Random’ functie waardoor ze 1 tot 4 posities vooruit worden geplaatst. Zodra een Spaceship de finish line is gepasseerd, word er een winnaar aangeroepen. | M |
| Verdiensten kunnen collecteren zodra de wedstrijd is geëindigd | In principe is er hiervoor na de wedstrijd geen input van de gebruiker nodig. Dit wordt automatisch ‘getriggered’ zodra de wedstrijd is geëindigd. Indien er een Spaceship heeft gewonnen waar een gokker op heeft ingezet, wint de gokker *inzet x 2*. | M |
| Spaceships met boost gebruiken i.p.v. Greyhounds | Als extra opdracht hebben wij de eis gekregen om Spaceships te gebruiken, in plaats van Greyhounds.  Ook moet er in elke ronde een random Spaceship een boost worden gegeven. | M |
| De spelregels kunnen zien | Naast de gokkers input, moet een lijst worden gemaakt waarin de spelregels duidelijk worden uitgelegd. | S |
| Selecteer Greyhounds of Spaceships als characters | Als extra eis hebben we gekregen dat we Spaceships moeten gebruiken, in plaats van Greyhounds. Echter is het misschien leuk om de speler te laten kiezen welke characters hij gebruikt om mee te racen. | C |