Opdrachten hoofdstuk 5 software engineering

1. Die onder alle omstandigheden doen wat ze moeten doen
2. Hierdoor was het gewicht meer, en de druk op de raket werd anders verdeld
3. Programmatuurkunde
4. Analyse, functioneel ontwerp, technisch ontwerp, implementatie, teste, intergratie.
5. Ontwikkeling loopt vloeiend van de ene fase in de andere fase overloopt
6. A soepel elke fase in gaan B Je kunt stappen opnieuw moeten doen.
7. Waterval is met telkens nieuwe fase
8. Men laat hier het idee van software lifecycle model los.
9. Zijn computerprogramma’s die de softwareontwikkelaar helpen tijdens de verschillende stadia van het ontwikkelproces zoals bij de planning het functioneel ontwerp.
10. Getal % deler == 0 moet worden getal <1% deler === 0
11. Er is een externe aftreksom dier ook achter zit. Hierdoor komt er het getal 3539188 uit
12. Zodat er minder fouten en bugs in zitten.
13. De Unified Modeling Language (**UML**) is een van de meest gebruikte methodes om de visies van systeemontwikkelaars begrijpelijk en gestandaardiseerd vast te leggen.
14. Dat mensen niet precies weten wat ze willen.
15. A Nee B ?
16. A Actiegame, shooter, adventure, RPG, strategy, simulatiegame, bord – en kaartgaames
17. Interactief zijn, moet doelen hebben, Beloning voor behalen sub doel, wedstrijdelement, Vante veroen gestelde regels, onvoorspelbaar, Kan het bereiken op verschillende manieren.
18. Om helder te krijgen wat jouw van de game
19. Om een project te laten slagen.
20. Wat voor soort game maken wij? Shooter Wat is de doel van onze game? Zolang mogelijk overleven. Wanneer moet de game opgeleverd worden? 17 Juni.
21. Zie bijlage (projectplan)
22. De eisen van de functionaliteit en de kwaliteit
23. A. Functionele eisen: deze bevatten de uitwerking van het idee op detail niveu. Zo heeft de opdrachtgever een duidelijk beeld.

Niet functionel eisen: Deze eisen hebben betrekking op de eigenschappen en het kwaliteit van het spel

Projecteisen: Het aantal eisen dat betrekking heeft op de uitvoering van het project

1. Het modeleren van een deel van de werkelijkheid
2. Het moet duidelijk zijn en voor maar één uitleg vatbaar Het moet volledig en correct zijn. Het moet mogelijk zijn om te bepalen of het systeem aan de eisen voldoet.
3. Een storyboard is een verzameling diagrammen die een beeld geven van de opbouw van een computerprogramma. De contouren van de verschillende schermen in een programma worden in een storyboard in een onderlinge samehang geplaatst.
4. Functionele eisen:

Het spel moet geen einde hebben dus oneindig door kunnen worden gespeeld.

Er moet een scoreboard in zitten.

De vijanden moeten willekeurig gespawnt worden.

Er moet een moeilijkheidsgraad inzitten.

Je moet kunnen varen in je bood

Er moet een pauze scherm en een game over scherm in zitten.

1. Niet functionele eisen:

Game moet gemaakt zijn met behulp van Gamemaker.

De game moet geschikt zijn voor kinderen tussen de 10 en 18

1. Overzicht project eisen.

De game moet op 17 juni klaar zijn.

Er moet een logboek bij gehouden worden.

1. Zie bijlage(requirementsdocument)
2. De door de programmeurs te gebruiken omgeving/programmeertaal.

* Te maken afbeeldingen, achtergrond en animaties
* Geluidsfragmetnen en fonts
* De structuur van het programma

1. Rooms zijn de ‘’kamers’’ in de game. Als je de ene sluit ga je naar de andere netzoals met kamers je opent de deur naar de ene en gaat daar heen.

B De objecten zitten in een een room en worden per room geladen.

1. Zie bijlage(technisch ontwerp)
2. Het doel is om de gebruikers een beeld te geven van het programma
3. Componenttest interface systeemtest acceptatietest release test
4. Implementiefase
5. Verificatie van de software er word vastegesteld of het programma voldoet aan de teschinsche eisen die zijn gesteld. Bouwen we het programma goed? Validatie: bouwen we het goede programma.
6. Zie bijlage voor gmk bestand.
7. Zie bijlage (testrapport)
8. Game word aangeboden als download En het is gewoon een click & run.