

Boot-race

Benodigdheden:

- QR codes
- Telefoon met Android of IOS
- Scherm/monitor met high score
- Route
- Bewegings sensor
- Scherm met high score
- APP

Verschillende werelddelen en goederen

- Europa (kool)
- Amerika (katoen)
- Azië (thee)
- Afrika (diamanten)
- Australië (ijzererts)

Versie 2:

Voor het winkelcentrum de Entrepot hebben wij een AR spel bedacht. In het spel heb je vijf werelddelen Europa, Amerika, Azië, Afrika en Australië. Deze werelddelen komen overeen met de werelddelen aan de zijkant van het Entrepotgebouw. Elk werelddeel heeft zijn eigen grondstof. In het spel krijg je een missie waarin het de bedoeling is om goederen van het ene werelddeel (haven) zo snel mogelijk naar een andere werelddeel te brengen. Als je de missie goed hebt volbracht krijg een bepaalde score. Bij de ingang van het Entrepot gebouw komt een score boort. De top 10 zal zichtbaar zijn op dit scherm.

Tijdens de overtocht is er een kans dat je wordt aangevallen door piraten. Deze kan je in de app afschudden door er op te klikken. Als dat niet lukt wordt je schip leeg geroofd en moet je terug naar het begin en opnieuw beginnen.

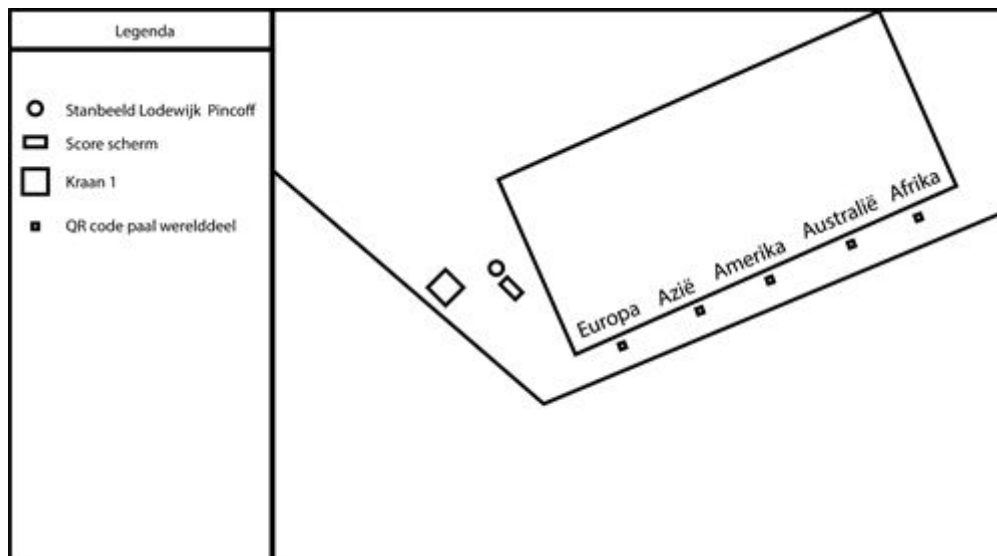
Stappenplan:

1. Loop naar Lodewijk Pincoffs, de man waarvan een standbeeld staat en scan de code op het scherm met je smartphone.
2. Je krijgt dan een uitleg van het spel en er wordt verteld dat je naar de eerste havenkraan moet lopen.
3. Wanneer je telefoon onder de kraan komt gaat de telefoon aftellen van 10 naar 0 tot het spel start. Dit gaat via gps of bluetooth.
4. Nu het spel gestart is ren je naar het eerste werelddeel om de vracht op te halen. Vervolgens ren je naar het andere werelddeel om de vracht af te leveren. Dit doe je door qr codes te scannen en de vracht naar binnen te swipen en weer naar buiten te swipen bij afleveren.
5. Hoe sneller je de vracht van de ene haven naar de andere haven krijgt hoe hoger je score. Hoe hoger je score hoe meer korting je in de vorm van een kortingscode.
6. De kortingscode is te besteden in één van de winkels in het winkelcentrum "Entrepot".

Voorbeeldspel:

Een standaard schip kan maximaal 200 goederen vervoeren. Speel je het spel vaker succesvol dan vind er een upgrade plaats en kan je 300 goederen vervoeren.

Plattegrond spel:



Missie:

breng 125 ijzererts van Australië naar Europa. Breng daarna 50 Katoen van Amerika naar Afrika. Breng 80 Diamanten van Afrika naar Azië.

De volgorde kan je zelf bepalen het is dus verstandig om het zo efficiënt mogelijk te spelen. Zodat je zo min mogelijk heen en weer hoeft te lopen.

Als je de bovenstaande missie hebt volbracht krijg je meteen je score te zien. Op het scherm naast het standbeeld kan je zien of je in de top 10 zit.

User Stories:

Vijf Werelddelen

User stories		
user	priority	tasks
Als gebruiker wil ik op de aanvang inleg krijgen op het spel	must	Het maken van een easy to use interface voor het uitleg van de werking
Als gebruiker wil ik tijdens de handeling een inzicht hebben op mijn handelswaar	should	Een duidelijk overzicht maken van de goederen die de gebruikers benutten
Als gebruiker wil ik een overzicht zien van mijn behaalde punten	should	Een beeld laten zien van de vooruitgang van de gebruikers en hun behaalde scores.
Als gebruiker wil ik de mogelijkheid krijgen om d.m.v. QR-codes mijn goederen kan in- en uitladen	must	Zorgen voor de mogelijkheid om d.m.v. de applicatie QR-codes te kunnen scannen en gebruiken.
administrator	priority	tasks
Als beheerder wil ik de scores kunnen inzien van de gebruikers	must	Ervoor zorgen dat er een duidelijk overzicht te zien is voor de beheerder van de behaalde scores van de gebruikers
Als beheerder wil ik het vermogen hebben om de actieve spelers te kunnen zien tijdens hun handeling	could	Werken aan een middel dat de beheerder kan helpen voor een overzicht van de actieve gebruikers

Planning:

Informatie planning

Dit is de planning voor de laatste 4 weken van dit project. Deze planning is flexibel er is ruimte om taken toe te voegen en de verdeling van opdrachten kan gewijzigd worden. Hierdoor is het een realistische planning.

19-3-2018

weken	dagen	taken	Wie
week 6 19/23 maart	maandag	Planning maken	Dominique
	dinsdag		
	woensdag	AR aplicatie zoeken Raspberry PI regelen Retrospective	Dominique, Koen Yusuf, Koen Iedereen
	donderdag		
	vrijdag		
	zaterdag		
	zondag		
week 7 26/30 maart	maandag	Begin applicatie maken QR code API	Dominique, Koen Yusuf
	dinsdag		
	woensdag	QR code API Home scherm applicatie 3D schip maken Laden en lossen combineren met QR code	Yusuf Koen Dominique Yusuf, Dominique
	donderdag	Score scherm programmeren 5 werelddelen + grondstoffen maken	Dominique Yusuf, Koen
	vrijdag	uitloop (extra dag)	
	zaterdag		
	zondag		
week 8 2/6 april	maandag	Score scherm programmeren Missies schrijven Alles combineren	Dominique Yusuf Koen
	dinsdag	uitloop (extra dag)	
	woensdag	Alles combineren Retrospective	Iedereen Iedereen
	donderdag	uitloop (extra dag)	
	vrijdag	uitloop (extra dag)	
	zaterdag		
	zondag		
week 9 9/13 april	maandag	Eind presentatie	

