

CBL Lean Project Management



Oriëntatie

we hebben de padlet gelezen onze kennis met elkaar gedeeld ook hebben we voorbeelden opgezocht. Op youtube gevonden hoe je een quiz kan maken Foto's van trivia games op google Padlet

<https://padlet.com/ictlyceum/gameon>

Resultaten

Een quiz game waarbij je antwoord moet geven op vragen over het afgelopen schooljaar en je eventueel meer te weten komt over school. Bij de quiz krijg je te zien of het antwoord wel of niet klopt. Een zichtbare timer en een punten systeem met zichtbare punten counter. En soundeffects bij de vragen en timer

Succesfactoren

- Een werkende database
- Database connectie
- Een werkende timer
- Na einde timer krijg je de volgende vraag
- Vragen uit database worden gedisplayed in de game

Challenge Doelen

Een werkende c# quiz c# game die op 24/06/2022 af is. Met een mooi aantrekkelijk design

Uitdagingen

- Een timer toevoegen
- Vragen uit de database halen
- Robin zijn eerste keer werken met c#

Teamafspraken

- Afwezig? Meld het dan even optijd
- Probeer alles te overleggen.
- Alles pushen naar github zodat we geen code kwijt raken.

Taken

- Multiple choice vragen bedenken
- Juiste informatie implementeren bij de vragen.
- 30 seconden timer toevoegen.
- Database maken
- Database koppelen aan ons project
- Vragen toevoegen aan database
- Punten systeem
- Punten weergeven voor de speler.
- Design maken voor de game
- Sound effects uitzoeken
- Sound effects toevoegen (einde vragen ronde)

Zie trello voor tijden

Planning

Week 1

oriënteren, designs maken voor ons project en onderzoek doen.

- c# leren doormiddel van video's.
- Een go krijgen
- De vragen bedenken
- Database aanmaken

Week 2

een start maken aan ons project

Beginnen met c# en het bouwen van onze game

- Simple quiz game maken
- (Als al mogelijk timer toevoegen)
- Timer toevoegen
- Database maken en koppelen
- Punten systeem maken

Week 3

Alles afronden en overie opdrachten inleveren.

Planning: <https://trello.com/b/Y8sw8ole/game-on-30-seconds>

Leerdoelen

Rekenen voor 24/6/22 af Nederlands voor 24/6/22 af Engels voor 24/6/22 af timer van 30 seconden coderen voor 17/6/22 Sound effects koppelen aan de vragen voor 24/6/22 Design uit figma implementeren in het project voor 24/6/22

Evaluatie

Aan het einde van elke week checken of alles volgens de planning gaat

Resultaatcontrole

Kan het spel gespeeld worden Kijken of de vragen beantwoord kunnen worden Werkt de timer. Feedback op het design vragen