Voor het onderdeel ‘project’ in klas 1 periode 1 hebben wij de opdracht gekregen om een flipperkast te modeleren en te programmeren.

De flipperkast moet iets vertellen over jezelf, bijvoorbeeld in mijn geval zal hij gaan over mijn oldtimer uit Amerika.

Zie voor meer informatie, zoals mijn kleurkeuzen mijn ‘styleguide’.

De vereisten zijn dat de flipperkast er in 3d goed uitziet. En hij mag geen ‘n-gon’ bevatten.

Qua programmeren moet er duidelijk zijn wat je punten zijn, en hoeveel ballen / levens je nog overhebt.