# Pokeren

1. Hoe gaat de intro eruit zien?  
   Een stukje gameplay opgenomen met een paar slides en muziek eronder.  
   Titel en druk op start
2. Als gebruiker moet ik een spel kunnen starten om het te spelen?( start button + mechanic )  
   Dit onderdeel duurt langer vanwege de mechanics
3. Loading screen  
   Heel simpel met een progressbar.
4. Het zien van een score.  
   Gemakkelijk te maken
5. Creëren van sprites  
   Artwork kost veel tijd en daarom is het 13.
6. Duidelijke documentatie? Schetsen, besprekingen, scores etc  
   Het kost veel tijd voor een goede documentatie en schetsen
7. Spelverloop (storyboard)?  
   Spelverhaal is klein maar niet extreem uitgebreid (Roombased of wavebased)  
   Overleg zorgt ervoor meer tijd
8. Storyboard laten zien aan de opdrachtgever  
   De taak kost minder maar de storyboard maken kost meer tijd
9. Documentatie die geschreven moet worden voor het spel  
   Document mechanics, logboeken en versiebeheer ( kost veel meer tijd) maar niet extreem
10. Het installeren van XNA en het installeren van XNA en opzoeken  
    Het opzoeken van XNA en het uitzoeken kost wat tijd, maar het is wel gemakkelijk
11. Een scherm maken in XNA op basis van de huidige kennis.  
    Kennis over XNA is vereist om wat op het scherm te tonen.
12. Het afspelen van geluid indien de taak wordt uitgedeeld.  
    Het creëren van een sound die afgespeeld wordt en het timen van de sound. ( Volume sliders is ook mogelijk, maar niet te veel tijd)
13. Alle geluiden toepassen op alle effecten.  
    Een lijst maken van alle geluiden die in het spel komen ( kost veel tijd met overleggen )
14. Weten dat de controls werken en snelle oplossing indien de control defect is.  
    De oplossing kan binnen een kleine tijdspan gedaan worden.
15. Visuele feedback geven bij   
    Een feedback geven indien bijvoorbeeld: iets geraakt is
16. WIImode library toevoegen  
    Een reference maken van de library toepassen  
    Gemakkelijk toe te passen
17. Wiimode aansluiten  
    Het duurt 5 seconde werk
18. Cursor weergeven in het spel  
    Lastig om de coördinaten vast te stellen, maar er is een oplossing ervoor: kalibratie
19. Elke knop programmeren

Het is gemakkelijk om elke knop aan een eventhandler te koppelen

20. Alles moet zichtbaar zijn voor de product owner  
 Het kost even tijd

21. Weten hoe github werkt i.c.m. visual studio

Het is gemakkelijk aan te leren

22. Het weten hoe je moet testen op verschillende platformen  
 Het kost tijd om op elke platform te testen