Tijd totaal 21 uur

**Taak 1**

Tijd 30m

1.1 Maak de standaard html

1.2 Maak en Link standaard javascript

1.3 Maak het canvas element aan

**Taak 2** vul het canvas

Tijd 1 uur

2.1 Rip een plaatje en resize hem na 180px \*180px voor development

2.2 Zet hem 10px van links en 10px van boven

2.3 Genereer een grid van rode lijnen eroverheen rode om de 10px

**Taak3**

Tijd 2 uur

3.1 Genereer een 2dimensionale array en zet in elk hok 3 methods

3.2 Vul het eerste method automatisch met een cijfer van 1-200 en zet hier een y voor deze dient om later de verticale positie aan te geven

3.3 Vul 2de method met een cijfer van 1-200 en zet hier een x voor deze dient om later de horizontale positie aan te geven

**Taak4**

Tijd 3 uur

4.1 Voeg scores toe aan de array in 3de method.

**Taak5**

Tijd 2 uur

5.1 Voeg de dart toe en

5.2 Animeer de dart met javascript.

**Taak6**

Tijd 1 uur

6.1 Voeg event-listeners voor pijltje omlaag omhoog links rechts en spatie.

6.2 Test dit

**Taak7**

Tijd 1uur

7.1 Laat de dart pijl bewegen door de event listeners.

**Taak8**

Tijd 1uur

8.1 Laat het dart pijltje switchen naar een gegooid pijltje na dat er op spatie gedrukt is.

8.2 En vang de positie op van het dart pijltje.

8.3 Test dit

**Taak9**

Tijd 1 uur

9.1 Verminder de opgevangen hoogte met 8px nadat er gegooid is

9.2 Gooi twee getalen van 1 tot 8 en een van 0 tot 1

9.3 Zet dit om in een hoogte vermeerdering of vermindering van 0-8 pixels

9.4 Doe hetzelfde voor de breedte

9.5 haal de score op met de uiteindelijke hoogte en breedte

**Taak10**

Tijd 30 min

10.1 maak een debug window onder het canvas waarin score ypositie en x positie in staan.

**Taak 11**

Tijd 4uur

11.1 Test voor en fix eventuele fouten in de score toewijzing.

**Taak 12**

Tijd 4 uur

12.1 Zet een beurt switch erin

12.2.1 genereer 2 getallen voor de cpu van 0 tot 180 een voor de hoogte en de 2de voor de breedte

12.2.2 tel hier 10px bij op

12.3 na generatie verplaats langzaam de dartpijl na deze positie en gooi em.

**Taak 13**

Tijd 2 uur

13.1 responsive maken van de game.