**Technisch rapport Ian Hartog en Justin v.d. Lans**

Wij hebben ervoor gekozen om deze game te maken met Unity en C#. Wij hebben dit gekozen om de volgende redenen, als eerste zijn wij al meer bekend met Unity en C#, ten tweede vinden wij de structuur van Unity fijner werken aangezien je daar in de engine je eigen mappenstructuur kunt maken en al je code en sprites dus gemakkelijk kunt vinden. Ook vinden wij het fijn dat je sneller dingen kunt vinden over code die je niet snapt, doormiddel van de Unity API. Ook is het een groot voordeel dat C# de code sneller compiled, daardoor rund de applicatie dus oom weer wat beter.