Debriefing tekst-based adventure

# 

# Algemene gegevens

Naam: Ian Hartog.

Klas: GD1B.

Bedrijfsnaam: Mediacollege Amsterdam

Naam contactpersoon: Ian Hartog.

Plaats, datum en tijd: Amsterdam, 11-03-2019, 16:58

# In dit project maak ik een tekst-based adventure

Wat moet er gemaakt worden?

De opdracht die ik heb gekregen voor het maken van dit project was het maken van een tekst-based adventure. Het thema van de game en wat voor extra functies erin kwamen mocht ik zelf bepalen.

Wat is het doel van de opdracht?

Het doel van de opdracht is het testen van mijn javascript kennis. De opdrachtgever wil met deze opdracht zien hoe goed ik deze programmeertaal onder de knie heb.

Wat wil de opdrachtgever met deze opdracht bereiken?

De opdrachtgever wil mij beter om laten gaan met deadlines en ook wil de opdrachtgever mijn javascript kennis bekijken.

Wie is de doelgroep?

De doelgroep van mijn tekst-based adventure zijn mensen die houden van tekst-based adventures, vanwege het thema dat ik heb gekozen kunnen dit ook mensen zijn die van de serie Jojo’s bizarre adventure houden. De leeftijd van mijn doelgroep zal waarschijnlijk liggen tussen de 16 en de 60 jaar oud.

Wat is het budget en wat is de tijdsplanning?

Er is voor dit project geen budget, ik heb voor dit project 3 weken. Ik zou mijn hele project in deze tijd af moeten kunnen krijgen.

Is er voorbeeldmateriaal of info afgegeven?

Bij de uitleg van dit project heb ik cadeau code gekregen van de basis opdracht. Ik ben door de docenten gestimuleerd om deze code uit te breiden. Ook hebben de docenten mijn vragen beantwoord en mij geholpen bij problemen.