# Menu

## Epic: menu

De basis van het spel is een high-level view waar de haven gevisualiseerd wordt. Dit vormt het startpunt voor de mini-games. Ondanks het mini-game concept is het geheel wel een geïntegreerd spel. Alle mini- games zijn speelbaar, d.w.z. het spel is pas ‘uitgespeeld’ als alle mini-games succesvol zijn doorgelopen. Het spelverloop kan op twee manieren uitgewerkt worden, de volgorde waarin je de mini-games speelt kan willekeurig zijn of als verhaallijn waarbij de mini-games de loop van het spel beïnvloeden.

## User stories

* Als speler wil ik een overzicht van alle spellen zodat ik kan kiezen op een spel te spelen.
* Als speler wil ik met de muis kunnen klikken op een spel zodat het spel geactiveerd wordt.
* Als speler wil ik met toetsen een spel kunnen selecteren zodat ik een spel kan starten zonder muisbediening.
* Als speler wil ik korte uitleg over het spel zien zodat ik informatie krijg over het spel element.
* Als speler wil ik in het hoofdmenu terug komen nadat ik een spel sluit zodat ik opnieuw een spel kan kiezen.