# Mini game 1

## Epic: mini-game controlecentrum

In deze mini-game neemt de speler de rol aan van coördinator voor de instroom en doorstroom van schepen in de haven. De speler ziet de monding van de haven. Nieuwe schepen komen de haven binnenvaren. Aan schepen wordt een loods toegekend die de schepen begeleid naar een ligplaats. Nadat schepen gelost hebben en/of geladen zijn kunnen ze de haven uitgeloosd worden. De nieuwe schepen komen steeds iets sneller aan bij de haven. De uitdaging voor de speler is het onder toenemende druk coördineren van de scheepvaart.

## Objectives

* Schepen komen aan in de nieuwe waterweg en varen door in de richting die ze krijgen. Door de navigatie over te nemen wordt voorkomen dat het schip botst.
* Tegen de kade botsen houd in schip vergaan. Tegen een ander schip, beide vergaan.
* Als 3 schepen vergaan is het spel afgelopen.
* Schepen moeten naar de juiste haven worden genavigeerd.
* Verschillende havens voor verschillende goederen.
* Verschillende groottes van schepen en havens.
* Als een schip is aangemeerd wordt de navigatie vrij gegeven.

## User stories

* Als speler van het spel wil ik uitleg over de taken in het spel zodat ik weet wat het doel is.
* Als speler wil ik een schip kunnen selecteren om te besturen zodat ik deze naar de haven kan loodsen.
* Als speler wil ik kunnen zien welk schip ik bestuur zodat ik niet verward raak met andere schepen
* Als speler wil ik met de pijltjestoetsen het schip besturen zodat ik nauwkeurig kan navigeren.
* Als speler wil ik verschillen zien in de havens zodat ik kan waarnemen welke schepen kunnen aanmeren.
* Als speler wil ik aan de schepen kunnen zien in welke havens zij kunnen lossen zodat ik deze naar de juiste haven kan sturen.
* Als speler wil ik kunnen zien hoeveel schepen ik al naar de haven heb geloodst zodat ik mijn score kan verbeteren.
* Als speler wil ik bij een aanvaring visuele en audio effecten zodat ik kan merken dat er iets fout gaat.