# Mini game 2

## Epic: mini-game vracht overslaan

In deze mini-game maakt de speler kennis met de beroepen binnen vracht overslag (bijvoorbeeld kraanmachinist). De aanvoer van vracht wordt gedaan door schepen, de afvoer van vracht wordt gedaan door transportvoertuigen zoals trein of vrachtwagen. De containers op een boot hebben echter niet altijd de optimale volgorde hiervoor. De (bestemming van) transportvoertuig bepaalt de aanvraag, dus wat er van de schepen wordt gehaald. Bij het verplaatsen van containers moet rekening worden gehouden met de balans van het schip. Containers kunnen op het schip ook niet eindeloos opgestapeld worden (maximale hoogte). Containers hebben ook verschillende afmetingen. Er is een computertegenstander die tegelijkertijd ook de vracht van een schip wegwerkt, je doel is om de computertegenstander bij te houden. Wie als eerste het schip leeg krijgt, heeft gewonnen. De uitdaging zit in het speelbaar houden van het spel door de moeilijkheid (snelheid/complexiteit) te beïnvloeden. Zo krijgt de speler een competitief gevoel om van de computertegenstander te winnen.

**Tip!** De speelbaarheid van het spel wordt bepaald door de speelbalans. Test dit met gebruikers!

## **Objectives**

- Als kraanmachinist moet je de je juiste vracht van je schip afladen.

- Wanneer het schip kantelt door een ongelijke verdeling van de vracht is het spel geeindigt in een verlies.

- Er is een maximale stapelhoogte die je kan maken.

- De verschillende stukken vracht moeten verschillende afmetingen hebben.

- Je moet tegen een tweede speler(Computer) kunnen spelen.

- Het niveau van de ai moet aanpasbaar zijn.

## **User stories**

- Als speler wil ik uitleg over het doel van het spel, zodat ik ergends naartoe kan werken.  
 -Bij het opstarten moet er een dialoog venster zijn met een uitleg over de spelregels.  
 Hierin moet het doel van het spel in voorkomen.

- Als speler wil ik uitleg over de controls in de minigame, zodat ik het spel sneller oppak.   
 -Bij het opstarten moet er een dialoog venster zijn met een uitleg over de spelregels.  
 Hierin moeten de regels van het spel in voorkomen.

- Als speler wil ik het spel kunnen starten/pauzeren en stoppen, omdat er iets tussen kan komen.  
 Gedurende het spel moet er een knop of een toets zijn om het spel te pauzeren.

- Als speler wil ik goede onderscheid hebben tussen de verschillende vracht, zodat ik zo min mogelijk fouten maak.  
 Elk stuk vracht met verschillende eigenschappen heeft zijn eigen kleur.

- Als speler wil ik zien hoever het schip is gekanteld, omdat ik het dan kan rechtstellen.  
 Er moet een widget zijn die de kanteling van het schip bijhoudt, met groen als in balans en rood als in gevaar van omkantelen.

- Als speler wil ik zien hoeveel tijd er is verstreken, zodat ik kan zien of ik beter word.  
 Er moet een klok zichtbaar in het speelveld staan.  
 De klok begint bij 0  
 De klok pauzeert wanneer de pauze-status actief is.  
 De klok eindigt met lopen als het spel voorbij is.

- Als speler wil ik het spel maximaal 5 minuten per ronde spelen, zodat ik naar de volgende minigame kan.  
 Wanneer de klok 5 minuten aanslaat, moet het spel automatisch stoppen.

- Als speler wil ik zelf de moeilijkheidsgrens in kunnen stellen, zodat ik mijzelf kan uitdagen of het aan iemand wil uitleggen.  
 Er moet een settings paneel zijn.  
 Je moet het settings paneel kunnen openen en sluiten.  
 Er moeten minimaal 2 moeilijkheidsgrenzen te kiezen zijn, met een duidelijke omschrijving(bijvoorbeeld makkelijk en moeilijk).