Spel spelen :
1) Gebruiker kiest waardes
2) Gebruiker gooit dobbelstenen
3) Komen waardes overeen ?
   - Ja ? Groene "check"
   - Nee ? Rood kruis
4) Alle 5 correct ? -> Spel gewonnen !

Gebruiker

Spel spelen

userChoice

choiceValue : int
row1Value : int
row2Value : int
row3Value : int
row4Value : int
row5Value : int
-spriteRenderer : SpriteRenderer
+userPick : sprite

-Start() : void
-OnMouseDown() : void

randomDice

+dice1 : sprite
+dice2 : sprite
+dice3 : sprite
+dice4 : sprite
+dice5 : sprite
+dice6 : sprite
+dice1Value : int
+dice2Value : int
+dice3Value : int
+dice4Value : int
+dice5Value : int
+dice6Value : int

-Start() : void
+randomDiceFunction() : void

checkIfCorrect

userCorrectRow1 : Boolean
userCorrectRow2 : Boolean
userCorrectRow3 : Boolean
userCorrectRow4 : Boolean
userCorrectRow5 : Boolean
+throwButton : Button
+winFireWorks : ParticleSystem
+winText : GameObject
+winTextTime : float
+checkHighScore : Boolean

+checkCorrect() : void
-showText() : void
-disableButton : void

scoreManager

-checkHighScore : boolean
+amountOfTriesText : Text
+highScoreText : Text

-Start() : void
-Update() : void
+countTries() : void
+Reset() : void

checkController

+check : Sprite
+cross : Sprite

+checkCheckOrFalse : void