**Lead Developer Document**

1. Afspraken

* Dezelfde Style van Scripten gebruiken (Harold typt het eerst in zijn eigen stijl en daarna convert hij het naar de stijl die we gebruiken).
* Per Functie En Conditie een “Enter” gebruiken.
* Als het Script gecommit is op Github controleert Sven of het goed is. Als het niet goed is stuurt hij dit terug naar de developer die het dan moet fixen.
* Variable namen goed typen.
* Script namen Beginnen met een hoofdletter en Nieuwe woorden ook met Hoofdletter

1. Wie wilt wat doen:

Danial : Weapons, Jump boosts, EarthQuake bij deuren, balancing Enemies, Enemy AI, Upgrades, UI(HUD), Room Balancer, Shop item randomizer(Kansberekening Dingen).

Harold : Weapons, Ugrades, Level Spawner, Environmental Damage, Traps(Damage Berekeningen).

Sven : Main Charachter, Environmental Damage, Exploding Barrels, Game General.

1. Structuur en Architectuur

Zie UML.