1. Hoe geeft de detector aan dat deze is gestart met aftellen?

Must. Led gaat branden

Should. Led gaat knipperen

Could. Beep

1. Hoe telt de detector af?

Must. rtos::clock

1. . Hoe geeft de detector het begin van het spel aan

Must. Signaal

Should. WIFI

1. Hoe geeft de detector de overgebleven speeltijd aan?

Must. Display

1. Hoe geeft de detector een treffer aan

Must. Sound, disable wapen

Should. Led

Could. Display

1. Hoe wordt bepaald welke vuurkracht mag worden ingesteld?

Must. wapen states

1. Wat is de consequentie van het instellen van een hoge vuurkracht?

Must. Langere laad tijd, meer punten, schiet frequentie

1. Hoeveel punten kost een treffer van een wapen met een bepaalde vuurkracht?

Must. 1\*kracht

1. Hoe lang duurt het voordat een speler opnieuw kunt worden getroffen, nadat die is geraakt door een wapen met een bepaalde vuurkracht.

Must. 10 sec

1. Hoe lang duurt het voordat een speler weer opnieuw kan vuren en hoe hangt die tijd af van de vuurkracht van het wapen waarmee de speler mogelijk is getroffen?

Must. 10 sec, 10+1\*(kracht/10)

1. Hoe geeft de detector aan wat het overgebleven aantal punten is?

Must. console

Should. Display

1. Hoe geeft de detector het einde van het spel aan?

Must. disable wapen

Should. Display

1. Hoe geeft de detector aan van welke speler hij is?

Must. console

Should. Display

1. .Wat is het formaat van de data die na afloop van het spel naar de PC wordt gestuurd?

Must. array

Should. Json

1. .Verzin een special feature, b.v. een schild, of een instelling die de spelleider kan doen om het spel interessanter te maken.

s. kdr

c. killstreak perks

c. online states

w. granade