Challenge 6 Game

Brian Arrammach

Didier Vanspauwen



Inhoud

[Leanboard 3](#_Toc124337071)

[Oriëntatie 3](#_Toc124337072)

[Challenge doelen 3](#_Toc124337073)

[Resultaten 3](#_Toc124337074)

[Teamafspraken 4](#_Toc124337075)

[Taken 4](#_Toc124337076)

[Planning 4](#_Toc124337077)

# Leanboard

|  |
| --- |
| Oriëntatie |
| *Wat is het spel Zeeslag?*  Zeeslag word gespeelt op een rooster. Je krijgt een aantal schepen en deze verplaats je naar de plek dat je graag wilt. Daarna begint het spel, om de beurt krijg je een kans om een plek te raden op het rooster. Het is de bedoeling dat je zo snel mogelijk alle schepen van de tegenstander vernietigd hebt.  <https://www.spelregels.eu/zeeslag/#/?playlistId=0&videoId=0>  *Voorbeelden?*  <http://nl.battleship-game.org/>  *Waarop kan je het spel spelen?*  Zeeslag kan gespeeld worden als bordspel maak ook online. |

|  |
| --- |
| Challenge doelen |
| **Brian**  Technisch: Python en html kunnen linken zodat je als je in python iets visueel wilt coderen dat het in html dus echt visueel word en ook eventueel kan stylen met CSS. Dus met andere worden python een visueel spel maken en niet in de terminal.  Niet technisch: Een leanbord maken en storybord die ik kan volgen en van daar uit een game kan maken met python. Binnen 3 weken  **Didier**  Technisch: In deze challenge zou ik graag beter willen worden in het begrijpen en kunnen uitvoeren van functies in python. Dit word gedaan door hulp van workshops en meer onderzoek naar het gebruik van functies. Dit word gedaan in de komende weken van de challenge en word gebruikt in de game.  Niet technisch: Mijn motivatie weer opkrikken. Dit wil doen door deze challenge vooral door te werken, oortjes in en muziek luisteren en mezelf afsluiten van eventuele afleiding. Ik ga dit bewijzen door met keuzedelen weer op schema te komen en misschien zelfs vooruit werken. AVO burgerschap 2 dimensies gemaakt te hebben. Dit word gedaan in de komende 3 weken van de challenge. |

|  |
| --- |
| Resultaten |
| * Werkende github met daarin een html, css en javascript bestand * Oorlog thema pagina * 2 spelers of AI keuze * Score word bijgehouden * Animatie als schip kapot is * Onthouden waar een kruis is neergezet |

|  |
| --- |
| Teamafspraken |
|  |

|  |
| --- |
| Taken |
| * Github aanmaken * Html file aanmaken * Css file aanmaken * Javascript file aanmaken * Oude oorlog foto’s gebruiken als achtergrond pagina * Oorlog kleuren gebruiken * Keuze voor 2 spelers of 1 speler vragen * AI maken * 2 spelers speel mogelijkheid * De tijd word bijgehouden vanaf de start * Aantal zetten word weergegeven * Animatie toevoegen als een schip geraakt word * Animatie als een schip kapot gaat * Weergeven op welk vlak al geklikt is |

|  |
| --- |
| Planning |
| Week 1:  Woensdag:  Blok 1: Uitleg nieuwe challenge  Blok 2: Begin leanboard  Blok 3: Leanboard  Blok 4: AVO tijd  Blok 5: Keuzedelen  Donderdag:  Blok 1:  Blok 2:  Blok 3:  Blok 4:  Blok 5:  Vrijdag:  Blok 1:  Blok 2:  Blok 3:  Blok 4:  Week 2:  Maandag: Online  Dinsdag: Coaching uur  Woensdag:  Blok 1:  Blok 2:  Blok 3:  Blok 4:  Blok 5:  Donderdag:  Blok 1:  Blok 2:  Blok 3:  Blok 4:  Blok 5:  Vrijdag:  Blok 1:  Blok 2:  Blok 3:  Blok 4:  Week 3:  Maandag: Online  Dinsdag: Coaching uur  Woensdag:  Blok 1:  Blok 2:  Blok 3:  Blok 4:  Blok 5:  Donderdag:  Blok 1:  Blok 2:  Blok 3:  Blok 4:  Blok 5:  Vrijdag:  Blok 1:  Blok 2:  Blok 3:  Blok 4: |