

Groepsproject opties en functies

Programmeertaal naar groepskeuze,

ga wel een taal pakken die gerund kan worden op gangbare IDEs (Bijvoorbeeld: visual studio code of intelliJ)

Groepje van 3 of met hoge uitzondering 4

Ieder groepslid moet minstens 1 nuttige inhoudelijke push en issue aan maken

Ieder groepslid moet de juiste toegang hebben

Voeg DummyMeneer toe met de juiste toegang!

Code moet werken maar wordt niet nagekeken, het gaat om het versiebeheer.

Al mag gebruikt worden, maak hier geen misbruik van en test alles!

De rest van de criteria staan in het criteria document op GitHub

Optie 1: Warmer kouder

Nummer gok spel dat het volgende doet:

- Functie 1: De game houdt zolang als hij aan staat een highscore lijstje bij. (Opslaan in Json mag ook)
- Functie 2: De speler kan zijn/haar naam invullen
- Functie 3: de speler kan een moeilijkheidsgraad kiezen, deze bepaald het aantal pogingen, nummer bereik en aantal hints
- Functie 4: een random nummer in het nummer bereik wordt gekozen aan het begin van een nieuw spel
- Functie 5: de game laat de speler toe een nummer in te voeren en als reactie te krijgen of ze kouder of warmer zitten (Lager of hoger mag ook!)
- Functie 6: Highscore wordt bepaald zoals volgt: Moeilijkheidsgraad X (max pogingen - pogingen)
- Voeg alles samen tot 1 game

Optie 2: Dice battle

Twee speler en 1 vs computer dice battle game.

- Functie 1: Er moet een keuze menu zijn voor 1 vs 1 dice battle en 1 vs computer, dit bepaald de game mode.
- Functie 2: De speler(s) kunnen hun naam invullen
- Functie 3: iedere speler heeft 3 hartjes deze worden verminderd en weergeven bij het einde van iedere ronde.
- Functie 4: Iedere ronde rollen beide spelers hun dobbelstenen. Je kan kiezen voor 1 dobbelsteen of 2 dobbelstenen. Als je 2 dobbelstenen kiest wordt je punten aantal gehalveerd. Degene met minder punten verliest een hartje
- Functie 5: Bij geen hartjes is het spel afgelopen en worden het totaal aantal punten weergegeven van de game.
- Functie 6: Een scoreboard wordt bijgehouden en weergegeven van alle scores, deze wordt tijdelijk opgeslagen gedurende de game (Mag ook in Json voor permanentere opslag)

Optie 3: Code cracker

Een 4 letter/cijfer code cracker game:

- Functie 1: Je kan je naam invoeren als speler en een keuze maken tussen letter of cijfer cracker.
- Functie 2: een random set van 4 letters of 4 cijfers wordt gegenereerd.
- Functie 3: De speler kan 4 cijfers of letters invullen. Deze wordt gecontroleerd of het overeen komt.
- Functie 4: bij de vergelijking wordt de input per symbol gekleurd:
 - Groen – aanwezig en goed geplaatst
 - Geel – Aanwezig maar verkeerd geplaatst
 - Rood – Niet aanwezig
- Functie 5: een highscore wordt bijgehouden per game mode. Hoeveelheid gokken is je score
- Functie 6: Highscores wordt bijgehouden tot software stop wordt gezet of via json.

Optie 4: Eigen project

- Je mag een eigen projectje opzetten, deze pitch je aan de docent. Hiervoor zijn de volgende eisen:
- Minstens 6 losse functies die los maakbaar zijn en dus getest kunnen worden
- Het mag niet te complex zijn, dit is niet voor een programeer vak namelijk.