**Eige informatie**

* Rowan Biets
* Multec groep A
* Groep 1

**Storyline**

Vul volgende elementen in, deze zullen dezelfde zijn voor iedereen in de groep. Zet een "!" naast het deel dat jij hebt gedaan en "!!" naast het element dat je dynamisch maakte

FOLKERT DEBONNET gaat dit bestand uploaden op zijn GITHUB en hij is de enige persoon met dit bestand ik heb de begrafenis van de vader gedaan(!) en de wapenkeuze van het hoofdkarakter bij de supply guy (!!).

1. (status quo)
2. (Call to adventure)
3. (Guidance)
4. (Crossing)
5. (Trials)
6. (Approach)
7. (Crisis)
8. (Treasure)
9. (Result)
10. (Return)
11. (New life)
12. (Resolution)
13. (new status quo)

**Experience**

Ik heb een muur vol met wapens gemaakt waaruit de gebruiker kan kiezen door middel van het drukken op een button en als ze op deze button drukken schijnt het licht op het wapen dat zij willen gebruiken, ik had graag bij alle wapens een lichtje willen plaatsen en 2 buttons voor de gebruiker. Als de gebruiker op button 1 drukt verschijnt er een lichtje dat verspringt van wapen tot wapen, als de gebruiker denkt dat dat het wapen is dat ze willen kunnen ze op button 2 drukken en dan zou er een spotlight komen op het gekozen wapen. Dit is meer de interaction dat ik vertel maar voor de experience van de gebruiker geeft dit weer dat zij zelf kunnen kiezen welk wapen ze kunnen gebruiken het geeft de gebruiker een keuze want dit is het wapen dat doorheen het verhaal word gebruikt.

**Interaction**

Ik heb een muur vol met wapens gemaakt waaruit de gebruiker kan kiezen door middel van het drukken op een button en als ze op deze button drukken schijnt het licht op het wapen dat zij willen gebruiken. Als de gebruiker op button 1 drukt verschijnt er een lichtje dat verspringt van wapen tot wapen, als de gebruiker denkt dat dat het wapen is dat ze willen kunnen ze op button 2 drukken en dan zou er een spotlight komen op het gekozen wapen.