1.        **Welkom en opening**  
De Opdrachtgever heeft ons verwelkomd om 10:45 en het gesprek werd gestart.

2.        **Vaststellen agendapunten**  
Het gesprek ging over de design en mogelijke extra’s dat de memory game zou kunnen beschikken.

3.        **Notulen vergadering van 26-1-2016**  
-    **Tekstueel**  
Sjon Huisman vroeg expliciet naar het thema Spongebob Squarepants en bracht meer inzicht over de inhoud en functionaliteit van de Memory Game en alles werd opgenomen door Raekwon Gerold terwijl Troy Verplaats het woord voerden.   
  
-    **Inhoudelijk**  
De opdrachtgever gaf aan wat de thema van het memory game moest zijn en daarna vroegen de programmeurs een paar vragen over het memory game van hoe bijvoorbeeld de design eruit moet komen te zien en wat voor functionaliteit erin verwerkt moest worden.

Daarna bedankt de opdrachtgever de programmeurs voor het komst en verliet het gesprek.

4.        **Mededelingen**Er waren geen gevallen dat het gesprek zou kunnen hinderen..

**5.**   **Inhoudelijk gesprek**  
-    De opdrachtgever verwelkomt ons.  
-    Het doel is dat de programeurs een memory game maken met als thema spongebob  
-    De programeurs hebben een paar vragen gesteld over hoe de memory game moet functioneren en hoe het eruit moet komen te zien.  
-    Afsluiting van het gesprek.

6.    **Rondvraag**  
De programmeurs vroegen de opdrachtgever naar de specifieke thema en de extra’s dat het spel mogelijk zou moeten beschikken voordat het vrijgemaakt wordt.

7.    **Sluiting**  
De opdrachtgever bedankt iedereen voor zijn komst en verliet het gesprek:  
-      datum :   26-1-2016  
-      tijd      :   10:45 uur  
-      plaats :   ROCvA Zuidoost  
Daarna sluit hij de vergadering om 11:00 uur.