Prioriteiten

## Multiplayer:

Dit zou handig zijn, vanwege het stimuleren van de kinderen om het beter te doen dan de anderen. De opdrachtgever gaf aan dat het voor deze versie niet noodzakelijk was dat er multiplayer in zou komen. Een Highscore zou leuk zijn, maar het is niet verplicht.

## Leveleditor:

Hiermee zouden docenten zelf levels kunnen maken voor hun leerlingen. Ze kunnen dus zelf de snelheid en de hoeveelheid van de sommen bepalen. Het is ook mogelijk om de levels die andere mensen hebben gemaakt en op internet hebben gezet, te kunnen downloaden en in het spel te zetten. Dit is handig, want zo heb je uiteindelijk oneindig veel opdrachten. Dit is niet noodzakelijk volgens de opdrachtgever. Hij wil vooral niet gaan levelen op niveau.