**Onderdelen**

|  |  |
| --- | --- |
| Onderdeel | Datum Klaar |
| Assignment report | **04-06-2018** |
| Mogelijke oplossing voor realisatie | **05-06-2018** |
| Technische analyse | **05-06-2018** |
| Presentatie opdrachtgever concepten | **07-06-2018** |
| Notulen |  |
| Plan van aanpak | **08-06-2018** |
|  |  |
| Technisch ontwerp | **08-06-2018** |
| Prototype versie 1: |  |
| - Vallende noten op de maat van muziek | **11-06-2018** |
| - Werkende VR + Timed Reticle | **11-06-2018** |
| - Werkende level maken | **12-06-2018** |
| - Hoofd rotatie kalibratie werkend krijgen | **14-06-2018** |
| - Build maken | **14-06-2018** |
| Testen prototype op doelgroep | **14-06-2018** |
| Optimalisatie voorstel maken op basis van testresultaten | **15-06-2018** |
| Presenteren optimalisatie voorstel | **18-06-2018** |
| Prototype versie 2: |  |
| - Game Optimaliseren | **20-06-2018** |
| - Build maken | **20-06-2018** |
| Geoptimaliseerd prototype presenteren aan opdrachtgever | **21-06-2018** |
| Evaluatie | **21-06-2018** |
| Zelfreflectie | **21-06-2018** |
| Voortgangsrapportage | **21-06-2018** |
| Bestanden op GitHub zetten | **21-06-2018** |