|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | Wat? | Hoe lang? | Wie? |
| UC01:  **Nergens van afhankelijk** | Karakters kiezen en maken | 3 uur | Hugo, Diana |
| UC02:  **Afhankelijk van UC1** | Verhalen kiezen en starten | 2 uur | Ryan, Patty |
| UC03:  **Afhankelijk van UC2** | Keuzes maken in een verhaal | 30 min | Jelle, Diana |
| UC04:  **Afhankelijk van UC2** | Progressie van de verhalen controleren | 1 uur | Hugo, Jelle |
| UC05:  **Afhankelijk van UC4, UC2** | Terug gaan vanuit een verhaal | 1 uur | Ryan, Hugo |
| UC06:  **Afhankelijk van UC02** | Admin paneel openen en de verhalen met de routes naar eindes weergeven | 2 uur | Patty |
| UC07:  **Afhankelijk van UC1, UC2 en UC3** | Moet ten alle tijden kunnen zien waar en wanneer je zit in het verhaal | 2 uur | Jelle |
| UC08:  **Niet afhankelijk** | Splashscreen met een logo van ons bedrijf (HSLeiden) en een logo van de groep | 30 min | Patty |
| UC09:  **Afhankelijk van UC1, UC2 en UC3** | Easter egg activeren | 30 min | Hugo |
| Poster maken | Samen een poster maken voor de presentatie | 1 uur | Diana |
| UI maken | Layout voor de game maken | 2 uur | Ryan |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Dinsdag | Woensdag | Donderdag | Vrijdag |
| **Ochtend: 8:30**  Planning maken:  gezamelijk | **Ochtend: 8:30**  Usecase 1:  Verder met karakters maken | **Ochtend: 8:30**  Usecase 1:  Afmaken hele menu | Presentatie momentjes! |
| **Middag: 12:00**  Usecase 1:  Beginnen met startscherm | **Ochtend: 8:30**  Usecase 2:  Scenario afkrijgen en met groepje bespreken | **Ochtend: 8:30**  Poster maken:  Met groepje ideeen op doen en hierna ermee aan de slag. |  |
| **Wanneer beschikbaar**  Achievements afmaken: gezamelijk kijken wat er nog moet gebeuren | **Ochtend: 8:30**  Usecase 3:  Prototype afhebben en testen. | **Ochtend: 8:30**  Usecase 5: UC1 en 2 zijn nodig, terug gaan naar hoofdmenu vanuit een verhaal |  |
| **Wanneer beschikbaar**  Mystery achievements:  Optioneel daarmee verder gaan als er tijd voor is | **Middag: 12:00**  Usecase 4:  Simpele progressie meter maken en als er tijd is verder uitwerken. | **Middag: 12:00**  Usecase 6: Splashscreen maken met logo’s |  |
| **Middag: 12:00**  GIT voorbereiden:  SSH key laten zien bij iedereen voor achievement | **Middag: 12:00**  UI maken:  Begin voor een werkende UI maken (relevant voor testen en layout) | **Middag: 12:00**  Usecase 7: UC1 tm 3 zijn nodig, admin paneel met de keuzes die tot bepaald eind leiden |  |
|  | **Wanneer beschikbaar**  Mystery achievements:  Optioneel daarmee verder gaan als er tijd voor is | **Middag: 12:00**  Usecase 8: UC1 en 2 moeten af, Easter egg activeren |  |
|  |  | **Middag: 12:00**  Usecase 9: UC1, 2 en 3 zijn nodig, |  |