**Afbeelding met tekst, koningin

Automatisch gegenereerde beschrijving# keuze\_maken :**

Ik ga kiezen voor de **UNO** spel.

**# Ik denk dat ik zal gebruik maken van de volgende leerdoelen:**

// loop-statements , random ( choice , radint ) , collection ( list, dictionary ) , function //

**# Omschrijving over de spel:**

* Het spel begint met introductie en de regel van de spel.
* Daarna Wordt gevraagd naar de aantal en de namen van de speler.
* Er zal voor elke speler een dictionary gemaakt worden ( voor het onthouden van eigen kaarten).
* Lijsten zal ik gebruiken voor het maken van de kaarten deck.
* De kaarten worden als eerst geshuffeld
* Daarna, elke speler krijgt 7 kaarten.
* De eerste kaart wordt aan de andere laten gezien.
* Er wordt een random choice gebruikt voor het kiezen van de beurten van de spelers (start beurt).
* Spelers kiest **altijd** voor de actie kaarten.
* Als de speler geen actie kaart heeft, kijk ik naar de geschikte kaarten (**hetzelfde kleur of hetzelfde nummer)**.
* Als de speler geen geschikte kaart heeft, wordt extra kaart toegevoegd aan zijn/haar dictionary.
* Als de game klaar is , worden de punten en winnaar getoond en wordt gevraagd of de spelers nog een keer willen spellen.
* Als ja , begint de spel opnieuw **:)** .