# Version 0.4

* Penetratiemogelijkheid toegevoegd: Klantspecifieke informatie ingezien (400)
* Penetratiemogelijkheid toegevoegd: Personeelsgegevens ingezien (400)
* High scores van flipperkast en photo play opnemen
* Dialog Invoke-OGDDialog-Koelkast en Write-OGDKoelkastOpties herschrijven in nieuwe stijl.
* Laatste missende optie in Invoke-OGDDialog-Serverruimte toegevoegd (stress bij IA, mogelijkheid tot iets?)
* Penetraties, prestaties en voorwerpen in tabelletje in eindscherm weergeven
* Aantal prestaties weergeven in scoremetertje

# Version 0.3

* Penetratiemanier “Medewerkers ‘vergiftigd’” toegevoegd
* Write-OGDWordWrapHost toegepast bij weergeven eindscenario
* Invoke-OGDDialog-Multifunctional: zorgen dat kopie achterste maken het spel onprettig eindigt
* Mogelijkheid om te zitten in treinzitjes AM geïmplementeerd
* Openbreken deur naar serverruimte nu alleen mogelijk met gereedschapskist in inventory
* Alle Dialogs aangepast zodat ze het spel niet meer crashen bij invoer van iets anders dan een cijfer
* Voorbeeldprestatie verwijderd uit de code
* Dubbele entry uit menu voor deur serverruimte verwijderd
* Penetratiemogelijkheid toegevoegd: Packet sniffer op coreswitch aangesloten

# Version 0.2

* Teleporter werkend gekregen
* Gereedschapskist in Maker Space geplaatst
* Ontgrendeld werkstation geplaatst en gekoppeld aan penetratieniveau
* Code geïmplementeerd voor de bijzondere deuren in de loods
* Ending toegevoegd
* Alle dialogs visueel verbeterd

# Backlog

* NPC’s:
  + Security Officer (XXX) - Opdrachtgever
  + CEO 1 (Roel Nikkessen)
  + CEO 2 (Daan de la Parra)
  + Opdrachtgever (Pleun)
  + Facilitair manager (Kelly)
  + Baliedame
  + SSD-er
  + Accountmanager
  + Beheerder
  + Adviseur
  + Programmeur
  + SDM-er
  + P&O-er
  + Administatief medewerker
  + BTP-er
  + Appèl-medewerkster
* Mechanics:
  + Suspicion counters voor elk personage
  + Tellen hoe vaak iemand de speler heeft gezien (werkt richting suspicion counter)
  + Startscherm met bedankjes, uitleg, keuze voor tutorial en disclaimer (niet op waarheid gebaseerd)
* Eindstatistieken:
  + Eindscore (groot boos eindcijfer, met alle subscores in de berekening)
* Bugfixes en verbeteringen:
  + Header geschikt maken voor veel inhoud (vnl. items en achievements).
  + Begintijd opslaan in State.Self.Starttime
  + Voeg functionaliteit aan Write-OGDWordWrapHost toe dat kleur meegeven mogelijk is.
* Stretch goals:
  + Live map