# Versie 0.6

Klaarmaken voor eerste playtest!

* Startscherm met bedankjes, uitleg, keuze voor tutorial en disclaimer (niet op waarheid gebaseerd)

# Versie 0.5

* Eindscoreberekening voltooid en eindscherm afgemaakt.
* Header geschikt maken voor veel inhoud (vnl. items en achievements).
* Voeg functionaliteit aan Write-OGDWordWrapHost toe dat kleur meegeven mogelijk is.
* Code in tutorial betreffende het petje gefixt (liet game crashen bij oppakken).
* Prestatie toegevoegd: Game master (spel gespeeld op MAME-kast)
* Eindscore “aantal kamers bezocht” telt nu het unieke aantal kamers, in plaats van totale room visits

# Versie 0.4

* Prestatie toegevoegd: wandelwonder. Initiële waarde ingesteld op 200.
* Teller van treinzitjes verplaatst van self.json naar counter.json.
* Teller van schouder verplaatst van self.json naar counter.json.
* Aantal prestaties weergeven in scoremetertje.
* Penetraties, prestaties en voorwerpen in tabelletje in eindscherm weergeven.
* Dialog Invoke-OGDDialog-Koelkast en Write-OGDKoelkastOpties herschreven in nieuwe stijl.
* Penetratiemogelijkheid toegevoegd: Gevoelige technische informatie ingezien.
* Penetratiemogelijkheid toegevoegd: Personeelsgegevens ingezien (400).

# Versie 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.

# Versie 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)
* Bugfixes en verbeteringen:
  + Begintijd opslaan in State.Self.Starttime
  + BUG: Toegangspasje bemachtigen als eerste item, maakt soms van state.self.inventory geen array.
* Stretch goals:
  + Live map