**Contributie**

**Jim**

**User stories:** 4, 5, 7, 8, 9, 12, 17, 18

User story 5: Aan het begin van het project ben ik begonnen met het maken van een main engine. Hierin werd een class game aangemaakt en verschillende definitions om deze te starten. Ik heb ook meteen een aantal lijnen aangemaakt om verder te testen. Verder heb ik alle codes van andere groepsleden toegevoegd aan de main code samen met Ali.

User story 4: Ik ben begonnen aan een player class. Dit maakte het mogelijk om 2-4 spelers te kiezen in het spel, en elke speler wordt gerepresenteerd door een icoon.

User story 7 en 8: Na de player class ben ik gaan werken aan de beurten, en de loop om verschillende spelers aan de beurt te laten zijn. Hierbij heb ik ook een beurtindicator geprogrammeerd. Ik heb ook gezorgd dat een random speler wordt gekozen om te beginnen.

User story 9: Ik heb geprogrammeerd dat spelers kunnen wisselen tussen catagorie en dat hierdoor andere vragen op het scherm komt.

User story 12: Ik heb een eindscherm geprogrammeerd, die linkt aan de database en een naam laat invoeren voor de database. Dit scherm geeft ook aan welke speler heeft gewonnen.

User story 17: Samen met Ali heb ik het menu in de main code gezet, dit vergde alleen een aantal kleine veranderingen om alle definitions en classes aan elkaar te linken.

User story 18: Ik heb interactie tussen spelers toegevoegd, dit door te zorgen dat een speler naar beneden kan worden geduwd door andere spelers.

**Anil**

**User stories:** 2, 6, 13, 14

User story 2: Ik heb thuis met mijn stiefvader dit spel uitgeprobeerd en hij vond het naar zijn zin. Daarna heb ik een usabillity test van gemaakt om aan mijn andere groepsgenoten te laten zien.

User story 6: Ik heb de dobbelsteen geprogrammeerd voor het spel zodat we konden dobbelen hoeveel stappen een speler moet doen. Ik heb gezocht op het internet naar voorbeeldcodes om zo een eigen draai te kunnen geven aan mijn code.

User story 13: Het spel moest instructies bevatten zodat het spel makkelijker te begrijpen is voor de gebruiker dus heb ik dat geschreven in een word document.

User story 14: Ik ben begonnen met het bedenken van 20 vragen voor het spel. Ik heb op het internet gezocht over mogelijke vragen en geverifieerd als het allemaal wel klopte.

**Jawed**

**User stories:** 1, 3, 11, 16,

User story 1 : Ali heeft et menu design gemaakt Ik heb hem geholpen met brainstormen en eventueel dingen waar hij tegen aan liep.

User story 3: Anil heeft usability test uitgevoerd en ik heb verbeterd aan de hand van de usability test.

User story 11: Ik heb er voor gezorgd dat de spelers random een vraag krijgen met daar in 3 antwoorden waar vaan een goed is.

User story 16: Ik heb database gemaakt die scores bijhoud en de naam van de player hierbij heb ik wat hulp gekregen van Jim

**Ali**

**User stories:** 1, 4, 8, 10, 15, 17

User story 1: Tijdens het bedenken voor het design voor het menu heb ik ervoor gekozen om het simpel te houden.

User story 4: Als er op de Start knop wordt gedrukt krijgen spelers 1, 2, 3 en 4 keuzes met welke categorie ze willen beginnen. Het was lastig om voor te zorgen dat de spelers niet hetzelfde categorie kunnen kiezen als de andere spelers, maar na een tijdje brainstormen was het eindelijk gelukt.

User story 8: We hebben gezorgd dat een random speller begint.

User story 10: Ik heb 4 verschillende karakters gemaakt waarbij ze simpel rond zijn met allemaal verschillende kleuren.

User story 15: Ik heb been plaatje van de Euromast gedownload, waarbij trappen zijn bij geplaatst en elke trap overeenkomt met de kleuren voor de categorieën. Het plaatje past precies met de lengte en breedte van de categorie lijnen.

User story 17: Bij het drukken op elke knop word een functie uitgevoerd en dat is hetzelfde geval als bij classes.