**Must-haves**:

* Zender moet signaal van 36 kHz versturen
* Programma moet specifiek 16-bits-signaal kunnen maken die een identifier en weapon meegeeft.
* Zender moet specifiek bit-signaal op gegeven ferquentie (36 kHz) versturen.
* Ontvanger moet via gegeven protocol een puls kunnen ontvangen.
* Programma moet deze puls kunnen omzetten in een 16-bits getal.
* Programma moet uit 16-bits signaal een identifier en weapon kunnen halen
* Programma moet doorgeven dat hij door een identifier geraakt is door een specifiek wapen.
* Programma moet aan de hand van weapon aantal levens van speler kunnen aanpassen.
* LCD-schermpje moet pixels aan en uit kunnen zetten.
* LCD-schermpje moet cijfers kunnen weergeven.
* 100 – (1\* weapon\_multiplier) = totale levens.
* LCD-schermpje moet totale levens weergeven.
* Keypad moet speler de mogelijkheid om een identifier en soort weapon aan te geven.
* Programma moet deze identifier vervolgens gebruiken bij het sturen van het 16-bits signaal.
* Speaker geeft een piepje van 1400 Hz bij het schieten.
* Spelleider moet

**Should-haves:**

* Speaker maakt specifieke geluiden aan de hand van situatie (bijv. schiet-geluid bij het vuren en herladen-geluid bij het herladen)
* Programma kan niet meer dan 5 keer schieten voor het herladen( dit kan eventueel ook weapon specifiek zijn)
* Verschillende modes van schieten (Burst, Single, Full)
* Programma moet makkelijk op een Arduino te installeren.

**Could-haves:**

* Project zit in een behuizing
* Je kunt ook zien wie je hebt geraakt(door middel van bluethooth connectie).
* LCD scherm, geeft je kills, je deaths en je levens weer(alleen mogelijk als bovenste punt is gerealiseerd)
* Levels: Als je meerdere kills achter elkaar hebt gaat je level omhoog, daardoor wordt je wapen sterker en krijg je bij een kill bijvoorbeeld -2 levens inplaats van -1. (alleen mogelijk als bovenste punten is gerealiseerd.

**Won’t/would haves:**

* Meerdere zenders op 1 persoon, zodat je