

PROJECT TITLE

Text Adventure Game

START DATE

10/09

END DATE

10/13

TASK NAME	STATUS	ASSIGNED TO	START DATE	END DATE	COMMENTS
USC 1: Unieke Characters: SEM	Not Started		dinsdag	donderdag	13:30 - 14:30
"Creëer karakter" knop maken	Not Started	Sem	10/10	10/12	Dezee Creëer karakter knop bevind zich in het hoofdmenu en verwijst de speler door naar de Creëer karakter fuctie hier waar een input opgevraagd wordt waar de gebruiker de optie krijgt om het ras(mensen, elfen, dwergen en hobbits) van zijn nieuwe karakter te kiezen. Nadat het ras en eigenschappen zijn gekozen van het nieuwe karakter krijgt de aebriuiker de keuze om het nieuwe karakter op te slaan. Hier wordt gecontroleert of de input een geldig formaat heeft.
Input optie ras	Not Started	Sem	10/10	10/12	
Input functies maken voor karakter eigenschappen	Not Started	Sem	10/10	10/12	
Karakter opslaan optie	Not Started	Sem	10/10	10/12	
Input controller	Not Started	Sem	10/10	10/12	
Opslaan van het Karakter	Not Started	Sem	10/10	10/12	Als de inputvan gebruiker is goedgekeurd wordt het nieuwe karakter succesvol opgeslagen
USC 2: Keuzes hebben invloed op verhaal:	Not Started		woensdag	woensdag	9:30 - 15:00
Functie schrijven die de juiste opties toont voor de speler	Not Started	Emmanuel	10/11	10/11	
functie testen	Not Started	Emmanuel	10/11	10/11	
debuggen van de code	Not Started	Emmanuel	10/11	10/11	
code kwaliteit checks	Not Started	Emmanuel	10/11	10/11	
USC3: Terug naar hoofdmenu:	Not Started		dinsdag	dinsdag	15:00-16:30
Functie schrijven om terug naar hoofdmenu te gaan	Not Started	Dennis	10/10	10/10	Gebruik hoofd menu tonen functie
Functie aanroepen met menuknop	Not Started	Dennis	10/10	10/10	Maak functie dat je met een knop elk moment kan stoppen en naar het hoofd menu kan gaan
debug functie	Not Started	Dennis	10/10	10/10	-
code kwaliteit checks	Not Started	Dennis	10/10	10/10	Check of code efficiënter geschreven kan worden
USC4: Verschillende verhalen: Emmanuel	Not Started		woensdag	woensdag	13:30 - 18:00
- 3 verschillende verhalen schrijven	Not Started	Oyin	11/10	11/10	
— Elk verhaal heeft een andere setting	Not Started	Oyin	11/10	11/10	
- Verhalen keuzen menu	Not Started	Bjorn	11/10	11/10	Toon de speler de beschikbare verhalen waaruit ze kunnen kiezen.
— Spelerkeuze verwerken	Not Started	Bjorn	11/10	11/10	Implementeer de logica om de keuze van de speler vast te leggen.

— Bevestigingsprompt weergeven	Not Started	Bjorn	11/10	11/10	Toon een bevestigingsvenster waarin wordt gevraagd of de speler zeker weet dat ze het geselecteerde verhaal willen starten
--------------------------------	-------------	-------	-------	-------	--