Plan of Approach

**Title Game**

(WIP)

**Resources**

-Roles

* 1 Developer
* 4 3D Artists

-Tasks

Codeer het spel. Justin  
Maak alle 3D models Bram, Jesse, Rienk, Seija  
Bouw de wereld. Seija

-Software

* Unity
* Maya
* Visual Studio
* Photoshop
* GitHub

**Boundaries**

1. 25 Maart Begin Concepting Deadline = 1 April
2. 1 April Onderwerp/Doelgroep Analyse Deadline = 8 April
3. 8 April One Page Design Document Deadline = 15 April
4. 18 April Vakantie Deadline = 5 Mei
5. 6 Mei Begin produceren Deadline = 19 Juni

**Milestones**

* Vuilniszakken AI af Developer
* Varen Developer
* Player model af 3D Artist
* Vuilniszakken en rotzooi model af 3D Artist
* Start scherm Mix
* Geluid en muziek Mix
* Wereld gebouwd Mix
* Als het af is Iedereen

**Costs**

Developer: 1 22.38,- \* 1 = 22.38,- per uur  
3D Artist: 4 21.49,- \* 4 = 85.96,- per uur

Totaal: 108.34,- per uur