**Stap 1: Bedenk een concept**

Beantwoord de volgende vragen om het idee voor jouw game te bedenken:

1. **Wat voor soort game willen jullie maken?**  
   (Bijvoorbeeld: een avonturenspel, quiz, puzzelspel, simulator.)

Tekst-based game – one piece mini-games

1. **Wat is het doel van jullie game?**  
   (Bijvoorbeeld: een schat vinden, een raadsel oplossen, of zoveel mogelijk punten scoren.)

Characters raden. De gebruiker maakt een keuze uit een aantal characters het programma probeert te raden welke character je hebt gekozen.

1. **Wat maakt jullie game leuk of uniek?**  
   (Bijvoorbeeld: een grappig verhaal, spannende keuzes, of verrassende wendingen.)

Het idee is net zoals akinator (vroeger deden we dat altijd spelen voor de lol) maar dan met onze favoriete anime als thema.

Schrijf de antwoorden op in maximaal 5 zinnen.

**Stap 2: Maak een planning**

Verdeel jullie werk over de week. Gebruik de tabel hieronder als voorbeeld:

Datum: maandag 29 september tot vrijdag 3 oktober

**NAAM TEAMLID 1:** [Kevin]

| **Dag** | **Wat ga je doen?** | **Doel** | |
| --- | --- | --- | --- |
| Dag | Wat ga je doen? | | Doel |
| Dag 1 | Planning, teksten verzinnen. | | Documentatie en planning |
| Dag 2 | Code en teksten verzinnen, flowchart | | Coderen van het programma en teksten verzinnen voor de tekst-basegame, flowchart. |
| Dag 3 | Coderen | | Coderen |
| Dag 4 | Test de game | | Testen van de game met een acceptatie test |
| Dag 5 | Afsluiting/inleveren | | Afsluiting van challenge week |

**NAAM TEAMLID 2:** [Ramino]

| **Dag** | **Wat ga je doen?** | **Doel** | |
| --- | --- | --- | --- |
| Dag | Wat ga je doen? | | Doel |
| Dag 1 | Planning, teksten verzinnen. | | Documentatie en planning |
| Dag 2 | Code en teksten verzinnen, flowchart. | | Coderen van het programma en teksten verzinnen voor de tekst-basegame, flowchart. |
| Dag 3 | Coderen | | Coderen |
| Dag 4 | Test de game | | Testen van de game met een acceptatie test |
| Dag 5 | Afsluiting/inleveren | | Afsluiting van challenge week |

**Stap 3: Bepaal de technische details**

Maak een lijstje van de programmeerconcepten die je in Arch 1 hebt geleerd en in deze game kan toepassen. Denk aan:

Input() voor speler

If/else/elif voor keuzes

While-loops

Functies voor validatie

Functies

Output/prints

Dictionary

**Stap 4: Bedenk uitbreidingen**

Als je tijd over hebt, wat zou je dan willen toevoegen? Bijvoorbeeld:

De visualisatie van onze game met pygame. En misschien andersom dat jij moet raden wie het is.

Schrijf **minstens één idee** op. Mocht het niet lukken de uitbreiding deze challenge week toe te passen, neem dit idee dan mee naar de volgende challenge week.

**Inleveren**

Lever jouw planning en aanpak (in max. 1A4) uiterlijk **aan het einde van de eerste dag** in bij jouw docent. Zorg dat het document er netjes uitziet en dat je jouw ideeën duidelijk hebt uitgewerkt.

Veel succes!