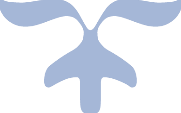


Master Mind

Project 4



May 18, 2018

Danique en Robin

Aventus

Contents

[Inleiding 2](#_Toc514404285)

Inleiding  
dit document beschrijft onze   
  
Wat is de aanleiding

Als gezamelijke CEO’s van hun game studio, zoeken Danique en Robin altijd naar frisse nieuwe game concepten. Op een middag tijdens een converentie kwam er een idee naarvoren over een kluis kraak spelletje, gebaseerd op Master Mind.

Danique was lichtelijk verbaast. “Master Mind? Wat is dat?” vroeg ze aan Robin “dat is een soort spelletje met kleurtjes en combinaties” de uitleg maakte het niet veel makkelijker “weet je wat, waarom maken we dat niet eerst? Dan snap je ook waarom het leuk kan zijn” stelde Robin voor.

En dus besloten de twee om een Master Mind game te maken, zo snel en simpel mogelijk.   
  
Projectopdracht  
  
Voor de opdracht gaan we een software applicatie maken van het spel Master Mind. De opdracht wordt als duo uitgevoerd met het idee om mensen te kunnen laten ervaren wat dit voor een game is.

De opdracht wordt uit onze eigen initiatief uitgevoerd.   
  
**Op te leveren producten**  
  
Welke producten gaan jullie opleveren?   
Wat zullen de resultaten zijn van het project?   
Het Business Model Canvas kan hieraan toegevoegd worden. Deze gebruik je als uitgangspunt voor je plan van aanpak.   
  
**Aanpak**  
  
Onze aanpak is met zijn tweeën op dezelfde taak richten, wij zijn van mening dat we in samenwerkend verband betere resultaten houden dan door taken op te splitsen.   
  
**Projectinrichting**  
  
Voor de Hardware gebruiken wij onze eigen laptops.  
We gebruiken Eclipse met Java als taal als programmeer ongeving.   
We gaan voor Git(hub) om onze code en documenten te delen, echter houden Google Drive als back up optie. https://github.com/resoftware-intern/MasterMind  
 **Planning**  
  
Wie doet wat wanneer?   
Het gaat hier om een verdeling van de werkzaamheden over de teamleden en de beschikbare tijd.   
Geef in het geval van Scrum aan hoeveel sprints er zijn en wat per sprint het einddoel is.