|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Must haves** | **Should haves** | **Could haves** | **Won’t/would haves** |
| Het moet commando’s via infrarood kunnen verzenden | Het versturen van de informatie via infrarood moet foutloos gebeuren | Spelers kunnen beschikken over een aantal levens.  De speler is pas uitgeschakeld als hij/zij 0 levens over heeft. | Een houten p90 frame waar het systeem in zit. |
| Het moet commando’s via infrarood kunnen ontvangen en decoderen | Een werkend schermpje voor elke speler met informatie over: aantal levens dat je nog hebt (als deze functie geïmplementeerd wordt)  De cooldown nadat je geraakt bent | De communicatie met de game master arduino kan geregeld worden via een ander draadloos medium dan infrarood. |  |
| De game master Arduino moet het spel kunnen starten, score kunnen weergeven aan het einde. | Een speler is nadat hij geraakt is enige tijd uitgeschakeld: een cooldown.  Tijdens deze tijd kan de speler niet geraakt worden, of andere spelers beschieten. | Verschillende soorten wapens.  Wapens die sneller schieten dan andere maar minder schade doen.  Wapens die langzamer schieten maar meer schade doen. |  |
| Duidelijke Doxygen documentatie | Als een speler geraakt wordt, wordt er een geluidje afgespeeld. | Schieten maakt een geluidje |  |
| Klassendiagram |  |  |  |
| Concurrency model |  |  |  |
| STDs |  |  |  |
| Github gebruik |  |  |  |
| Een demo van het embedded systeem |  |  |  |
| RTOS onderzoeksrapport |  |  |  |
| Werkverdeling en planning |  |  |  |
| Het infrarood signaal moet twee keer verstuurd worden, maar maximaal 1 keer geregistreerd worden. |  |  |  |
|  |  |  |  |