**Stappenplan Text-adventure**

1. **Het maken van het verhaal en de onderdelen van het programma.**
   1. Het bedenken van het verhaal. Waarover wil ik het hebben? Wat is de thema? Wat is het doel voor de gebruiker om te bereiken?
   2. Wat wil ik in het programma. Wil ik gevechten? Wil ik een open wereld? Moet alles procedureel zijn? Uit welke grote onderdelen bestaat deze programma.
2. **Maken van het basisprogramma.**
   1. Maken UML/Pseudo-code voor de classes en functies van het basisprogramma. *(Bv. player input, player class, basis enemy class, de basis voor de tekst adventure zelf.)*
   2. Basisprogramma creëren, UML/pseudo-code van stap 2.1 hierin verwerken tot een werkend programma, wanneer er aanpassingen gemaakt moeten worden vergeleken met het UML/Pseudo-code pas dan ook het UML/Pseudo-code aan om de aanpassingen te reflecteren (optioneel ook comments in het UML-diagram plaatsen om aanpassingen te melden).
   3. Eventueel stap 2.1 en 2.2 herhalen tot een werkend basisprogramma bestaat.
3. **Toevoegingen maken aan programma om de benodigdheden in stap 1.1 en 1.2 te behalen.**
   1. Maken UML/Pseudo-code voor de classes en functies van de toevoeging (bv. Wil ik gevechten? Creëer dan een UML de gevecht class, wapen classes, etc).
   2. Code creëren gebaseerd op de UML-diagram dat ik in 3.1 heb gemaakt, wanneer er aanpassingen gemaakt moeten worden vergeleken met het UML/Pseudo-code pas dan ook het UML/Pseudo-code aan om de aanpassingen te reflecteren (optioneel ook comments in het UML-diagram plaatsen om aanpassingen te melden).
   3. Eventueel stap 3.1 en 3.2 herhalen tot een werkend programma.
4. **Playtest de game, doe je best om hem kapot te maken.**
   1. Speel eerst de game op de bedoelde manier.
   2. Als alles werkt ga dan een test doen om je best te doen om het programma te breken, verkeerde inputs geven, random acties nemen die je niet normaal zou nemen, de limieten proberen te breken.
   3. Eventueel andere mensen ook het programma laten testen. (Zo min mogelijk info geven hoe je het spel speelt.)
5. **Stap 3 herhalen tot alle benodigdheden aangegeven in stap 1 zijn behaald.**
   1. Als je door stap 4 bent gekomen, dan herhaal stap 3.1 t/m 3.3 totdat alle onderdelen van stap 1.1 en 1.2 zijn behaald.
6. **Alle benodigdheden van stap 1 behaald?**
   1. Ga terug naar stap 1.1 en 1.2, kijk of je nieuwe onderdelen wilt toevoegen, of als je aanpassingen wilt maken, zo ja? Ga terug naar stap 3 met de nieuwe aanpassingen bij stap 1.1 en 1.2. (Doe dit ook soms tijdens het maken van het project.)
7. **Inleveren van prototypes en eindproduct.**
   1. Playtest de game net zoals in stap 4.1 t/m 4.3 voordat je de opdracht inlevert.
   2. Bekijk of je alle minimale eisen van het project hebt behaald voordat je de opdracht inlevert.
   3. Pas eventueel de namen van bestanden en stukken code aan zodat het project de criteria behaald.