Hunt the wumpus

**Groepsinformatie**

Groepsnaam: JeMaTo  
Leden: Jeroen Wilkens (j.r.wilkens@student.rug.nl)

Matthijs Bonnema (e-mail hier)

Tomer Gabay (e-mail hier)

Link naar Github repository: <https://github.com/MatthijsBonnema/gevpro-groepsopdracht.git>

**Regels met betrekking tot indentatie**

Bestandsnamen: Uitsluitend kleine letters en underscores. (dit\_voorbeeld.py)

Classes: Elke eerste letter van een woord met een hoofdletter. Geen gebruik van underscores. (DitVoorbeeld)

Variabelen: Eerste woord geheel in kleine letters en alle opvolgende woorden beginnen met een hoofletter. Geen gebruik van underscores. (ditVoorbeeld)

Functies: Uitsluitend kleine letters. Geen gebruik van underscores. (ditvoorbeeld)

Inspringen: Elke inspringing bestaat uit 4 spaties. Geen gebruik van Tab.

**Plan van aanpak**

Wij willen deze opdracht maken door eerst een algoritme te maken van het gehele programma. Aan de hand van dit algoritme (en sub-algoritmes) kunnen we verschillende delen hiervan onderverdelen onder elkaar. Het is belangrijk dat we dit algoritme eerst maken voordat we de taken verdelen zodat we eerst kunnen zien wat er precies te verdelen valt.

Wat belangrijk is met het verdelen van de taken is om goed af te spreken wat de in- en output van een functie is. Dit is erg belangrijk omdat de output van een functie in een andere functie als input wordt gebruikt. Om van tevoren af te spreken in welke vorm de in- en output eruit ziet proberen wij zoveel mogelijk conflicten te voorkomen. We spreken hierbij af dat bovenaan een functie staat beschreven hoe de geretourneerde output eruit ziet. (denk hierbij aan datatype, scheidingstekens etc.)

We willen eerst een versie van het spel maken wat technisch goed werkt voordat we aan de vormgeving van de GUI beginnen. M.a.w.: het spel moet eerst goed werken voordat het er mooi uit gaat zien.