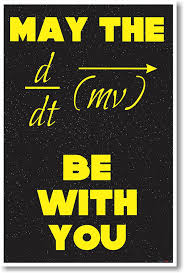
**Keuzedeel   
Special Input/Output**

Ontwerp Document



Team #

Brandon Ruigrok

Tiësto Schouten

|  |
| --- |
| *Keuzedeel Special Input - Output*  *D1-K1-W3: Programmeert (onderdelen van) de applicatie of game met bijzonder input en/of output* |

Datum: 2019-05-09

Template v1.1

Inleiding

In dit document wordt het ontwerp omschreven, en de links naar de source code en het class diagram gezet.

# Ontwerp document

Het ontwerp is dat we game ontwikkelen in VR waarbij projectielen naar je toe worden gegooid die je moet opvangen. Des te meer je opvangt, des te beter de score, en hoe hoger de score, des te beter je hand oog coördinatie is. Deze applicatie is zowel voor jong en oud, zolang je maar ouder bent dan 11.

One page design;

In dit hoofdstuk licht je het ontwerp van de applicatie toe. Wat gaan jullie maken, wat is jullie inspiratie. Dit is het creatieve gedeelte. Ook een one page design hoort hier bij.

# Link naar de source code

<https://github.com/No-hit-beastslaye/Keuzedeel-Special-Input-Output-2019/tree/master/Project>

# Class diagram

Na een korte inleiding van enkele regels plaats je hier de link in naar jouw class diagram. In de inleiding vertel je wat er staat in dit hoofdstuk en wat het doel is.

Tip: Als je in het begin van het project een class diagram maakt, is die natuurlijk een stuk anders dan aan het einde van het project. Zet deze allebei in dit document.

Class diagram van het begin van het project;

Class diagram van het einde van het project;