# Stap 1: Game Design

* 1. **Conceptualisering**

Puzzle

Woorden raden door middel van de hints en lengte van het woord.

Iedereen, Jong tot oud kan dit spelen, maar over het algemeen misschien mensen die hun woordenschat willen uitbreiden.

* 1. **Ontwerp** **Documentatie**

Guess to live

Het spel zal gespeeld worden door een woord te moeten raden. Je ziet de lengte van het woord maar niet de letters. Je kunt zien welke letters je hebt gegokt en welke niet. Als je fout gokt komt er langzaam maar zeker een poppetje te hangen. Als het poppetje compleet is dan heb je verloren. Dus je hebt 6 foute pogingen om het woord te raden.

Het kleurenschema word redelijk simpel met neutrale kleuren, dit doen we zodat de doelgroep universeel blijft. De kleuren worden zwart, wit, grijs. Misschien denk je dat dit saai is of te standaard maar stel je licht in de avond in bed of je zit op de toilet dan wil je geen felle kleuren in je gezicht. Dit is de gedachte hierachter.

Er komt geen music of sound effects. Wel komen er duidelijke pop-ups en uitleg erbij dus het spel is makkelijk te volgen.

* 1. **Coordinatie** **met** **de** **leraar**

Helaas door mijn eigen slechte planning en late start aan deze opdracht heb ik geen uitgebreid gesprek meer kunnen voeren met de docent. Wel heb ik even kort mijn idee verteld en de docent was hier positief over en zei dat het goed was.

# Stap 2: Ontwikkeling

**2.1 Het spel coderen**

De code is gemaakt met Javascript, HTML en CSS. Verder is hier geen extra libraries of frameworks aan toegevoegd.

**2.2 Versiebeheer**

Er is 1 commit geweest omdat vanwege de slechte planning en late start deze opdracht in 1 sitting is gemaakt.

# Stap 3: Testen

Na het maken van de game heb ik deze zelf getest. Toen is er ook verandering geweest in de kleuren van de game, heb ik het toetsenbord iets aangepast zodat het duidelijker is en de overal UI is beter en simpeler gemaakt. Daarna heb ik aan Dylan gevragen om mijn game te testen en dit werkte soepel. Hij heeft geprobeerd om bugs te vinden maar deze waren niet aanwezig.

Testrapport:  
Het testen ging soepel. Er waren geen bugs of andere problemen die voort kwamen. Alles is zelf al nagekeken en dat was het. Het enige kleine puntje commentaar was dat als je de website refresht je opnieuw met het woord moet beginnen maar dit vonden wij geen groot probleem en ook wel logisch. Ze waren heel positief over onze game en zeiden dat het er goed en duidelijk uit zag.

**3.4**

**?**

# Stap 4: Evaluatie

Het ging vanaf beide kanten goed, Deze opdracht was over het algemeen een stuk makkelijker dan we hadden verwacht en ook daarom wisten we dat we deze in 1 sitting konden maken. Over het algemeen is alles volgens plan gegaan en zijn we allemaal zeer positief over hoe het gelopen is. Natuurlijk hadden we eerder kunnen beginnen en het gesprek met de docent beter kunnen voeren. Het was in het begin lastig om de hangman aanpassingen te krijgen maar toen besloten we gewoon fotos/svg hiervoor te gebruiken en dit was een stuk makkelijker dan css hiervoor gebruiken. Dit hebben we gedaan door even logisch te visualiseren wat er moest gebeuren en wat het handigste was.

Functionaliteit: Het spel werkt perfect zoals bedoeld.

Gebruikerservaring: Het spel is redelijk simpel maar dat is ook wel goed. Dit is zo een spel net als wordon of wordfeur of wordle die je altijd kan spelen als je op de toilet zit of savonds laat in bed ligt. Of in een lange auto tocht zonder 4g.

Technische kwaliteit: De code is schoon, simpel en efficient (met hulp van chat).