|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Spreekschema | | | |
| Spreekfase | **Onderdeel** | Kernwoorden |
| Inleiding | **Welkom** | Publiek welkom heten.  Enemy chasen |
| **Voorstellen** | Ahmed, Student |
| **Onderwerp** | Chase the enemy |
| **Overzicht opbouw** | Uitwerking producteisen  Zelfevaluatie en productevaluatie |
| Kern | **Deelonderwerp 1:**  Uitwerking producteisen | Camera M  Schatkist M  Superkrachten C  Verzamelen objecten M  Levens hebben M  Levens pakken M  Frisse achtergrond M  4+levels M  Levels moeilijker M  Objecten gelijk gebruiken S  Geluidseffecten S  Checkpoint S  Chasen M  Platforms M  Legenda C  Lopen M  Springen M |
| **Deelonderwerp 2:**  Zelfevaluatie en productevaluatie | Start  **Knelpunten/geleerd:**  BadGuy chase  Healthbar fixen  isAtEdge maken  volgende keer |
| Slot | **Samenvatting** | De game  Chase  Collectabels  Leuk |
| **Vragen** | Vragen? |
| **Afsluiting** | Bedankt voor het luisteren. |

M = MUST HAVE

S=SHOULD HAVE

C=COULD HAVE