**Murat Yilmaz - 15078426**

**Toon de Blok - 15066797**

**Voltooid**

[x] Alle entiteiten in het hotel lopen op HTE

[x] De lift maakt gebruik van het SCAN LOOK algoritme.

[x] Hotel kan gesleept worden

[x] Godzilla is geimplementeerd

[x] Kamers hebben classificatie en visuele sterren

[x] Poppetjes gebruiken trap bij evacuatie

[x] Project kan nieuwe layout bestanden inladen

[x] Gebruikers kunnen snelheden veranderen op het settings scherm en hebben hiervoor een limiet.

[x] code gerefactored op basis van conventie

[x] Laatste bugs gefixed

[x] Code netter, duidelijker en optimaler gemaakt

[x] Nog veel meer dingen dat we niet meer weten.

[x] dubbel klik op een plek op het scherm om een areatype te selecteren

**Geimplementeerde requirements**

Alles werkt zoals het hoort te werken op een aantal kleine requirements na. Door het project hebben wij veel dingen kunnen leren. Wij vinden dat het best goed gegaan was en dat we veel geleerd hebben.

Als we het project helemaal opnieuw moesten doen, dan hadden we het zeker beter aangepakt, want nu weten we precies waar het minder goed ging en hoe we het in de toekomst beter kunnen doen.

**Werkwijze**

Stel settings in

* HoofdHte : Hoe hoger hoe sneller events binnenkomen / max 2 HTE
  + DLL HteFactor wijzigen om events sneller binnen te laten komen.
* Event HTE : Hoe hoger hoe langer een event duurt
  + Werking : (Van 1 sec variabel, dus 1000ms int) - (HoelangUpdateDuurt) / (HTE dat je hebt gekozen in de settingsscreen, bv restauranthte).
* Movement HTE : Hoe hoger hoe trager een poppetje beweegt
  + Werking movement HTE : (HoelangUpdateDuurt) / (1 sec, dus 1000 ms) \* (hoe ver een poppetje moet lopen binnen 1 hte/sec) / (walking hte dat is gekozen in de settingsscreen).

Druk op start

* Kies een hotel dat je wilt inladen

Druk godzilla button

* Dan spawned godzilla en komt die wat later tevoorschijn

Classendiagram kunt u ook ergens tussen de mappen vinden.