**PLANNING – 1**

tot vrijdag 16-10-2015

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Datum** | **Wat te doen** | **Fase** | **Eind resultaat** |
| **Maandag 12-10-2015** | Conceptontwerpen  Game engine maken (Sander)  1e versie plattegrond af (Reinder)  Formules: versnelling bocht.  Versnelling recht-uit. (Amir)  Auto’s foto’s en foto’s leraren (Ruud) | **Conceptfase** | **Uitgedachte concepterversie en een start in het programmeren en photoshop** |
| **Dinsdag 13-10-2015** | Photoshop: Interface, Auto’s. (Reinder).  Auto-objecten (Amir en Sander).  Algoritme schrijven (Amir en Benjamin)  Sounds (Ruud) | **Ontwerpfase** |  |
| **Woensdag 14-10-2015** | Auto-objecten (Amir en Sander + ondersteuning)  Overleggen Hoe ver we zijn. Vanuit daar verder | **Evaluatiefase** | Auto objecten  2e Planning |
| **Donderdag 15-10-2015** | 2e planning | **Ontwerp fase** | 2e planning |
| **Vrijdag 16-10-2015** | 2e planning | **1e basis versie** | **1e basis versie:**  Game-engine  2 auto’s  Rijdende auto’s  Start menu  Interface  Auto objecten  Plattegrond basisversie |