Team Project

Twister 2.0

Maxim Weewauters

Herber Geeraert

Robbe Lambrecht

Jakob Soens

[Probleemstelling 3](#_Probleemstelling)

[Oplossing 3](#_Toc530985705)

[Doelgroep 3](#_Toc530985706)

[Concurrentie analyse 3](#_Toc530985707)

[Conclusie 6](#_Toc530985708)

## Probleemstelling

Hoe kunnen we op een moderne digitale manier twister spelen?

# Oplossing

Een applicatie maken die verbonden is aan een digitaal twister bord om zo meer variatie in het spel de steken.