Plan van Aanpak.

In deze periode hebben we de uitdaging gekregen om een “controller” te maken. Thomas Marcus Mathijs van Steen en Julian Kiro van Husen hebben ervoor gekozen om een spelletje te maken met Socket IO.

Het spelletje bestaat uit een hoofdscherm en twee subschermen. Op het hoofdscherm staan twee auto’s die tegen elkaar strijden om als eerst aan de overkant te komen. Op de subschermen zweven rode en blauwe bolletjes. Speler één moet op de blauwe bolletjes klikken en speler twee moet op de rode bolletjes klikken. Wanneer een van de spelers op een bolletje klikt gaat de auto een paar pixels vooruit. Het bolletje verdwijnt en popt op een andere plek weer op!

Kortom, een leuk spelletje om met z’n tweeën te spelen! Maar pas op want dit spel is zo competitief en verslavend dat het voor veel kapsones kan zorgen!