# Thesis

**Rewards**

Als je een antwoord goed hebt dan moet er een verhaaltje komen. Dit verhaaltje heeft betrekking op dat de missie is geslaagd. Als je een fout antwoord geeft dan geeft hij een verhaaltje dat het is mislukt, of dat het molecuul door andere professoren toch zo verandert kon worden dat het toch enigzinds goed is gegaan. Je waardoor voor deze taak is daardoor wel minder geworden. Misschien kan ik een soort balk maken met hoe gewaardeerd je wordt? Of moet je misschien geldt krijgen? Als je alles goed hebt dan moet de balk helemaal vol zijn.

**Progress bar**   
Een progress bar die laat zien hoeveel waardering je hebt. Eerst was het zo voor 7 mei 2017 dat de progress bar vanaf 0 vulde. Als je alles goed maakt dan heb je alle waardering, als je een fout maakt, maar alsnog best veel goed hebt gedaan krijg je iets minder waardering erbij dan wanneer je hem helemaal goed maakte. Als je de vraag helemaal fout beantwoord verlies je waardering. Als je al geen waardering had dan blijf je op 0.

Verbetering: Laat de progress bar op het midden beginnen. In het echt is het ook zo dat je iemand die je net leert kennen niet 0 waardering geeft, maar eens soort gemiddelde waardering. Deze kan zakken naar 0 of beter worden.

Verbetering: Geef stadia aan bij de hoogte van waardering. Bijvoorbeeld “zeer gewaardeerd” of “redelijk gewaardeerd” etc.

Verbetering: Geef kleurtjes aan bij de stadia. “Nul waardering is bijvoorbeeld rood. Geef aan het einde ook aan wat je waardering is met een tekst erbij.   
  
Misschien aan de hand van je waardering antwoorden pakken?

Atomen worden random op het scherm gemaakt zodat ze niet over elkaar heen gaan.

Nog te doen:

- Progress bar met geld bedragen erbij (soort van gedaan)  
- Het scherm geeft geen score of iets maar zegt hoeveel salaris extra je krijgt (nog doen)  
- Aan het einde krijg je te zien hoeveel je salaris is  
- Atomen moeten beter klikbaar zijn  
  
kijken naar hoeveel progress bar omhoog gaat en ook kijken bij restart  
bepalen hoeveel hij omhoog moet ook aan de hand van difficulty……  
Knoppen moeten verschijnen aan de hand van een goed of een fout antwoord etc (misschien aan de hand van de bar?)