**Dingen die geprogrammeerd moeten worden:**

* **Winkel view:**
  + Inspect mode : spatie duwen als je met de muis over item hovert. Tijdens het ingedrukt houden heb je een high-res versie van het Item (nog art nodig / niet noodzakelijk)
  + Item moet gedisabled worden als het out of stock is.

Willekeurige klant moet afkomen met een willekeurige bestelling. Sprite van de voorwerpen in de textballon moet nog gefixt worden. Het aantal klanten moet bepaald worden bij het begin van de dag en ze krijgen een willekeurige sprite. (speciale kattenklant: zie onder)

* De prijs die klant moet betalen moet gereset worden als de afrekening gedaan is. Idem voor de array met geselecteerde items (denk na wat er allemaal gereset moet worden en fix die dingen)
* Als de klant de verkeerde producten krijgt, betaalt hij ook niet.
* Er moet ergens een vakje zijn waar je kan zien wat je geselecteerd hebt.
* Er moet een Zichtbare timer zijn zodat je kan zien hoe lang je nog hebt om de klant te bedienen (de wachtende klanten hun timer kunnen ook al aftellen en dan wordt die pas zichtbaar als die klant aan de beurt is. Zou geen verschillende wachttijden maken)
* Er moet(en) een/verschillende sprites met tekst zijn voor als een klant wegloopt
* Er moet een live count zijn van hoeveel geld je bezit
* Er moet geluid gefixt worden (geluidseffecten: kassa, klant, boze klant die weggaat, ..) + themesong
* De code van de klant moet gefixt worden. (niet dat hij het script van de volgende klant disablet en het dan stilvalt)
* De background sprite moet zonder de toestellen zijn
* De sprites van de items moeten dezelfde grootte hebben als de achtergrond. Als je dan scalet, gaan ze niet weg van hun locatie.
* Er moet bij het eerste level een pop-up tekstje zijn dat verschijnt als je de eerste keer de verschillende acties uitvoert. Het tekstje legt uit wat je allemaal kan doen zodat de speler kan volgen

* **Menu View**
  + Er moet een array zijn die de verschillende items bevat die je in de winkel hebt liggen
  + Er moet een samenvatting zijn van hoe de dag is verlopen
  + Je moet nieuwe producten kunnen kopen en die worden de volgende dag in de stock gezet(dacht aan een variant waarin het rolluikje dicht is en het lampje uit. Dan verlicht enkel de pc de kamer en moet je op het net nieuwe dingen kopen) (overdag kan je ook bestellen, maar wordt enkel de volgende dag geleverd.)
  + Er moet een menu zijn om het spel te verlaten of te pauzeren (als je op escape duwt als je in de selectMode of menuMode bent)
  + We moeten een watermark hebben die aan het begin van de dag vertelt aan de hoeveelste dag je begint. (of titel van summary op het einde: Day 85: summary)
  + Er moet een vaste kost komen voor de elektriciteit die je gebruikt

* **Klant:**
  + Heeft een timer, sprite, bestelling, weet hoeveel hij moet betalen
  + Item in de bestelling is random op basis van wat er in de inventaris ligt

* **Zou ik pas doen nadat al het bovenstaande klaar is:**
  + Een werkende microgolf met bereidbaar voedsel
  + Abonnementen en pakketjes die je via de computer moet regelen
  + Microgolfoven moet ook een aankoop zijn dan kan je die pas beginnen gebruiken
  + Apart script voor de katklant (bestelt alleen maar grote hoeveelheden kattenvoer en heeft een kleine kans om langs te komen)
  + Microgolfoven moet ook een aankoop zijn