# Design van de Game

Als de game opstart kom je op een menu scherm. Dit heeft de opties: Start Game, Instructions, Highscores, Settings en Exit.

Als je op Instructions klikt dan krijg je uitleg van het spel waar je doorheen kan klikken (verschillende “slides” met uitleg over de verschillende fases van het spel).

Als je op Highscores klikt krijg je de top 10 scores ooit behaald op je scherm te zien.

Als je op Settings klikt krijg je een instellingen menu waar je dingen als het geluid en resolutie kan aanpassen. De precieze opties die hier komen te staan worden later uitgewerkt.

Als je op Exit klikt sluit het spel zich af.

## Start Game

Als op Start Game gedrukt wordt krijg je eerst een scherm waar je kan kiezen hoeveel spelers er mee doen. Je kan kiezen tussen 2, 3 en 4 spelers. De spelers kiezen vervolgens om de beurt een karakter. Hierna rolt elke speler 1 keer de dobbelsteen. Degene met het hoogste getal begint met het kiezen van een categorie, stel dit is speler 1, dan is speler 2 de volgende die aan de beurt is. Hierna wordt in beeld gebracht dat alle karakters onderaan de Euromast beginnen bij de kleur van hun categorie. Nadat iedereen een categorie heeft gekozen mag de speler die als eerst aan de beurt is een richting kiezen waarin hij wil klimmen en vervolgens een dobbelsteen gooien om te bepalen of de speler een open of gesloten vraag moet beantwoorden. Hierna wordt nog een keer de dobbelsteen gegooid om te bepalen hoeveel stappen er worden gezet. (Misschien kunnen deze 2 worpen ineen worden gedaan?) Vervolgens komt er een scherm met de vraag: “Are you ready?” en daaronder een start knop. Als op de start knop wordt gedrukt wordt de vraag weergeven en de tijd die aftelt van 50 naar 0. Als de vraag is beantwoord of de tijd om is wordt in beeld gebracht dat het karakter van de speler blijft staan of beweegt in de gekozen richting. Hierna komt er een scherm met de tekst “Player 2, throw the dice” en een knop om deze te gooien. En dan gaat de beurt verder net als bij de eerste speler. Zo blijft het spel doorgaan totdat er 1 speler heeft gewonnen of het spel via het pauze menu wordt afgesloten.

## Visualisatie en Features

### Dobbelsteen:

Als er een dobbelsteen gegooid moet worden willen we dat op de volgende manier doen: De speler klikt op een knop waarop staat “Throw the dice!”. Nadat hierop geklikt is wordt een dobbelsteen in beeld gebracht waarvan bovenaf op wordt gekeken, zodat alleen het gegooide aantal ogen te zien is.

### De Euromast:

Nadat een speler een vraag heeft beantwoord komt de Euromast in beeld. Deze wordt vanaf 1 kant in beeld gebracht, de kant waar de huidige speler aan hangt. Op deze manier zie je elke speler die aan de kant waar je op kijkt en de spelers aan de linker en rechter kant. Vervolgens wordt laten zien dat de huidige speler omhoog beweegt of blijft staan.  
Ook willen we aan het eind van elke ronde (als elke speler een vraag heeft beantwoord) de tussenstand laten zien doormiddel van nummers, die staan voor de hoogte van elke speler op de Euromast.

### Vragen:

Als de speler de start knop voor een vraag heeft ingedrukt komt de vraag in beeld. De vraag zelf wordt in het bovenste deel van het scherm weergeven, met rechts bovenin de tijd die de speler nog heeft als nummer dat aftelt. In het onderste deel staan 4 opties (2 bij 2) waar de speler op kan klikken of een leeg veld waar de speler een antwoord kan invullen, afhankelijk van wat voor vraag het is.

### Pauzemenu:

We willen ook een pauze menu implementeren. Een knop hiernaartoe is rechts onderin te zien op elk scherm tijdens het spel, behalve terwijl een speler een vraag aan het beantwoorden is. In dit menu het je van boven naar onder 4 knoppen: Resume, Instructions, Settings en Exit to menu. Resume hervat het spel, Instructions leidt naar het zelfde scherm als Instructions in het begin menu, hetzelfde geldt voor Settings en Exit to menu sluit het huidige spel af en leidt naar het begin menu.