**Functioneel ontwerp inelveropdracht 2:**

1. Het programma start zodra de user het aanklikt.
2. Het spel verschijnt op het scherm.
3. De speler kan in een 5x5 vakje een blokje bewegen
4. Bestuur het blokje met de pijltjes toetsen.
5. Zodra de speler de rand raakt, kan hij niet verder.