



# Project Yahtzee

ROC van Twente  
Endoor

# Project Yahtzee

- gerealiseerde functionaliteit
- netheid van je code (commentaar, gebruik van methodes etc.)
- voldoet je code aan de code conventies (zie
- presentatie
- plan van aanpak
- gebruik van een source control systeem (Git, Github, Azure Devops)

Jullie gaan als groep bezig met het maken van een Yahtzee spel.

Het programma ga je stapsgewijs opbouwen. Vóór iedere stap dien je een layout van het te maken scherm in te leveren. Je moet de applicatie bouwen met de Javascript, HTML, CSS en Bootstrap.

## Stap 1

In stap 1 moet de gebruiker gooien met 5 dobbelstenen. Na 1 keer gegooid te hebben moet worden getoond wat er gegooid is. Je hoeft daarbij alleen naar de onderkant van een Yahtzee scoreformulier te kijken, dus er moet worden getoond of er yahtzee, full house, carré, grote straat, kleine straat, three-of-a-kind of chance is gegooid. Ook het aantal punten moet getoond worden. Het resultaat van de worp moet getoond worden met 5 afbeeldingen van dobbelstenen.

Er moet ook een knop op het scherm zijn om de spelregels van Yahtzee op te vragen.

De code van dit deel van de applicatie moet als een aparte deel met als naam **Step1** worden in ingeleverd in CumLaude.

## Stap 2

Je gaat het spel nu zodanig aanpassen dat net zo lang gegooid wordt totdat een Yahtzee is gegooid. Nadat een yahtzee gegooid is dient de volgende informatie getoond te worden:

- aantal keren dat FULL HOUSE is gegooid
- aantal keren dat carré (four-of-a-kind) is gegooid
- aantal keren dat three-of-a-kind is gegooid
- aantal keren dat kleine straat is gegooid
- aantal keren dat grote straat is gegooid
- aantal keren dat chance is gegooid
- totaal aantal punten dat is behaald
- gemiddeld aantal punten per worp

De code van dit deel van de applicatie moet als een aparte deel met als naam **Step2** worden in ingeleverd in CumLaude.

### Stap 3

Nu ga je een variant van het spel maken die dichterbij het echte spel komt. De gebruiker kan per beurt maximaal 3 keer gooien. Na iedere beurt kan hij één of meerdere stenen vastleggen. Ook de bovenkant van het scoreformulier telt nu mee. Aan het eind van een beurt dient het behaalde resultaat op het formulier ingevuld te worden.

De code van dit deel van de applicatie moet als een aparte branche met als naam **Step3** worden in ingeleverd in CumLaude.

Als je code gebruikt van internet dan dien je aan te geven waar je de code vandaan hebt gehaald. Het moet uiteindelijk jullie eigen product worden en.