**Hayat Markiet**

**Logboek Examens**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **Zorg dat je met de pijltjestoetsen de balk links en rechts kunt bewegen. De bal stuitert tegen de balk en bakstenen.**  **Laat de bal goed reageren wanneer hij de balk of bakstenen raakt.**  **Tijdregistratie: 2 uur besteed.** | **Dag 1 (23/01** |
|  | **Maak het bewegen van de balk en de bal beter en sneller.**  **Zorg ervoor dat de bal goed stuitert, zelfs als het vanuit verschillende hoeken komt.**  **Begin met het maken van een scoresysteem - punten geven als je de bakstenen raakt.**  **Tijdregistratie: 30 min besteed.** | **Dag 2 (25/01):** |
|  | **Voltooi het scoresysteem: Werk de score van de speler bij en toon deze tijdens het spelen. Implementeer een levenssysteem: Toon het aantal overgebleven levens van de speler. Verfijn de spelmoeilijkheid:**  **Pas snelheid, balgedrag en bakstenenpatronen aan indien nodig.**  **Tijdregistratie: 1 uur besteed.** | **Dag 3 (27/01)** |
|  | **Verbeter de gebruikersinterface: Ontwerp en implementeer score- en levensindicatoren. Voeg start- en game-over schermen toe: Maak het mogelijk voor de speler om het spel te starten en opnieuw te beginnen.**  **Voer eerste speeltests uit voor feedback over gameplay en besturing.**  **Tijdregistratie: 2 uur besteed.** | **Dag 4 (29/01**) |
|  | **Verbeter de gebruikersinterface: Ontwerp en implementeer score- en levensindicatoren. Voeg start- en game-over schermen toe: Maak het mogelijk voor de speler om het spel te starten en opnieuw te beginnen.**  **Voer eerste speeltests uit voor feedback over gameplay en besturing.**  **Tijdregistratie: 2 uur besteed.** | **Dag 5**  **(30/01**) |
| **Backlog & Testen** | **Laatse x alles testen.** | **Dag 6**  **(01/02**) |