|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Beschrijving Inleiding Programmeren eindopdracht** | | |  |
| **Student:** | **Jos de Boer** | **Datum:** | **24-03-2019** |
| **Klas:** | **Grafiet** | **Docent:** | Janno Kapritsias |

|  |  |
| --- | --- |
| **Globale omschrijving van de applicatie: Schets van de User Interface:** | |
| Elke week speel ik samen met mijn vrienden een drankspelletje genaamd mikmak. In het spelletje gooit iedere speler met twee dobbelstenen. Het hoogste getal van de uitkomst wordt beschouwd als tiental (als ik een 6 en een 2 gooi, is de uitkomst 62). Als ik bijvoorbeeld twee keer een 1 gooi, is de uitkomst 100. Bij mikmak moet de speler die het laagste gooit drinken |  |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **detail** |  |  |  |  |  |
| Aan welke elementen in je User Interface wil je gedrag koppelen?  Welke *eventhandlers* heb je nodig? |  | | | | |
| Welke keuzes worden er gemaakt (*conditional statements if else etc*)? |  | | | | |
| Welke handelingen worden herhaald en kunnen daardoor het beste in een *functie* geplaatst worden? |  | | | | |
| Welke handelingen worden herhaald en kunnen daardoor het beste met een *loop* worden opgelost? |  | | | | |
| Welke *arrays*, objecten of andere datastructuren denk je nodig te hebben? |  | | | | |

gebruik ‘achterkant’ van dit formulier om je flow te shetsen

opslaan als **PDF**, inleveren op moodle