**Voorbereidingsfase**  
Opdracht 14

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **PLAN VAN AANPAK** | **Naam/namen projectmedewerkers,: Tim Molletje. Raymon Zoetje. Kaj loevesijntje.** | **Check met datum, invullen door de projectleider** |
| Startvraag Met eisen en wensen van de opdrachtgever  Hier vul je in wat jouw/jullie deel van het ontwerpen is. | Producten 1. Een werkend prototype  2. Code in Github  3. Online-leaderboards in-game  4. Planning aan de hand van template | 30 Oktober |
| Activiteiten | Brainstorming. flippers. ball. controls. bumpers. Audio. score system. php leaderboard.  Particles.  Lighting.  Level design. | 30 oktober |
| Wat heb je nodig | Unity | … |
| Wie heb je nodig | Project Medewerkers. Project leider. Werkgever. | … |
| Beheersing | Tijd Overige middelen Informatie verstrekken | … |
| Planning | Per 3 dagen verschillende onderdelen gepland. |  |

Opdracht 15.

1. Ja. Via mij..
2. Ja, we zijn er over eens dat we NEON willen doen.
3. Hopelijk.
4. Excel plan van aanpak. ( zie bijlagen )
5. Missen alleen nog een plattegrond van het speelveld.

Opdracht 16.  
  
Wij hebben eerst over nagedacht wat we willen maken/bereiken met dit project. Daar zijn we uit gekomen dat we als thema NEON willen doen. Dus veel glimmende lichtjes willen hebben.  
  
Daarna hebben wij een planning gemaakt en tegelijker tijd bedacht wat we allemaal erin willen hebben.   
Nu zijn wij bezig met de planning te volgen. Dus atm zijn we als voorbeeld bezig met de controls, bumper en flippers.