User Journey

1. Gebruiker raakt verveeld tijdens quarantaine en is opzoek naar een spel.
2. Gebruiker komt op de site en vult zijn informatie in om het spel te starten.
3. Gebruiker begint het spel.
4. Gebruiker vermaakt zich.
5. Gebruiker behaald eind van het spel.
6. Gebruiker krijgt totale punten score te zien.
7. Gebruiker krijgt de optie om score te delen of opnieuw te spelen.