ruben: statische obstakels plaatsen en laten functioneren

Youri: eindpunt behaald

Joery game opstarten menu

Wilco: timer

Mika: pauze menu game stoppen

Mick: obstakels over een veld laten bewegen

laser → volgende sprint

obstakels functioneren → na dinsdag

highscore ook later (database of xml?) wachten op C# les linq

Communiceren wanneer het klaar is.

documentatie niet vergeten!! Handleiding, beschrijving, classdiagram, domainmodel