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

09-10:

Domeinmodel: Game kan weg, alles linkt naar Scherm.

Scherm hernoemen naar speelveld.

Klassediagram:

-start en eindpunt kunnen weg uit Game als attributen,

- player en obstakels idem dito, obstakels relatie benoemen bovenop de relatie lijn naar obstakels model