**Must have**

* Twee voertuigen moeten tegelijk tegen elkaar kunne racen op een circuit.
* De bediening van een voertuig is via het toetsenbord, 2 voertuigen moeten met één toetsenbord bediend kunnen worden.
* Alle onderdelen (circuit, voertuigen, pitsstop) moeten grafisch 2D

uitgevoerd worden.

* Een voertuig moet een pitsstop kunnen maken.
* Per voertuig moet realtime (grafisch/tekstueel) in beeld gebracht

worden:

* + De hoeveel resterende brandstof.
  + Aantal afgelegde ronden.
  + De actuele snelheid.
  + Aantal toegepaste pitsstops.
* De voertuigen kunnen tegen elkaar botsen.
* De voertuigen kunnen niet verder dan de banden langs de baan.

**Should have**

* Het scherm is maximaal 1024x768 in verband met eventuele

weergave op een beamer.

* Als een voertuig stil staat kan er niet een bocht worden gemaakt.
* Maak eventueel gebruik van een formule(s) of opzoektabel(en) om het brandstof verbruik te berekenen van een voertuig.

**Could have**

* power­ups voor extra snelheid of brandstof
* tracks uitbreiden met hindernissen
* hoogte verschil in de tracks kunnen aanbrengen
* eventueel bruggen en viaducten in de tracks met verrassende

invloed op het spel (springen?) eventueel waterbakken, ijsberen op de weg

* introscherm met het voorstellen van de voertuigen en de namen

van de studenten met het logo NHL in beeld

**Won’t have**

* een circuit moet instelbaar zijn vanuit een bestand
* een circuit track editor
* maak een bediening met een joystick of een Wii­controller

(Wii­mote) mogelijk.

**Groepen**

Bediening :

* Twee voertuigen moeten tegelijk tegen elkaar kunne racen op een circuit.
* De bediening van een voertuig is via het toetsenbord, 2 voertuigen moeten met één toetsenbord bediend kunnen worden.
* Een voertuig moet een pitsstop kunnen maken.

Collision en dergelijk:

* De voertuigen kunnen tegen elkaar botsen.
* De voertuigen kunnen niet verder dan de banden langs de baan.

1. Als een voertuig stil staat kan er niet een bocht worden gemaakt.
2. power­ups voor extra snelheid of brandstof
3. hoogte verschil in de tracks kunnen aanbrengen

Realtime waardes :

* Een voertuig moet een pitsstop kunnen maken.
* Per voertuig moet realtime (grafisch/tekstueel) in beeld gebracht

worden:

* + De hoeveel resterende brandstof.
  + Aantal afgelegde ronden.
  + De actuele snelheid.
  + Aantal toegepaste pitsstops.

1. introscherm met het voorstellen van de voertuigen en de namen
2. van de studenten met het logo NHL in beeld
3. Maak eventueel gebruik van een formule(s) of opzoektabel(en) om het brandstof verbruik te berekenen van een voertuig.

Tekenen :

* Alle onderdelen (circuit, voertuigen, pitsstop) moeten grafisch 2D

uitgevoerd worden.

* Een voertuig moet een pitsstop kunnen maken.

1. Het scherm is maximaal 1024x768 in verband met eventuele weergave op een beamer.
2. tracks uitbreiden met hindernissen
3. hoogte verschil in de tracks kunnen aanbrengen
4. eventueel bruggen en viaducten in de tracks met verrassende

invloed op het spel (springen?) eventueel waterbakken, ijsberen op de weg