**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.

**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.