# Word Scrambler

Mijn naam is Aaron Hernandez Nole, en ik ga samen met Vasco van Gils aan dit project werken. Wij hebben als idee een puzzelspel bedacht, het is eigenlijk een word scrambler, je krijgt letters op een willekeurige orde en je moet raden om welk woord het gaat, je krijgt bijvoorbeeld de volgende letters (ogat) en je moet dus uitvinden welk woord het is (in dit geval: goat). Hoe sneller jij het woord raadt hoe meer punten je krijgt. Dit lijkt mij iets leuks om te spelen want je kan met meer mensen je score vergelijken en zo zie je wie het beter hebt gedaan.

## Planning

**NAAM TEAMLID 1: Aaron Hernandez Nole**

| **Dag** | **Wat ga je doen?** | **Doel** | |
| --- | --- | --- | --- |
| Dag | Wat ga je doen? | | Doel |
| Dag 1 | Ik ga samen met vasco bedenken wat voor game wij gaan maken | | We hebben al een idee van wat wij gaan maken |
| Dag 2 | Ik kijk naar mijn codegrade opdrachten die ik heb gemaakt in de afgelopen weken om ze te gebruiken voor ons project | | Wij kunnen deze functies gebruiken op ons project |
| Dag 3 | Ik ga vandaag aan het plan van aanpak werken | | Wij hebben een beter inzicht van ons project |
| Dag 4 | Ik maak het plan van aanpak af en werk verder aan de game | | Onze game werkt nu volledig en zal verbeterd worden met de loop van de tijd |
| Dag 5 |  | |  |

**NAAM TEAMLID 2: Vasco van Gils**

| **Dag** | **Wat ga je doen?** | **Doel** | |
| --- | --- | --- | --- |
| Dag | Wat ga je doen? | | Doel |
| Dag 1 |  | |  |
| Dag 2 |  | |  |
| Dag 3 |  | |  |
| Dag 4 |  | |  |
| Dag 5 |  | |  |

## Technische Details

* Wij gaan gebruik maken van user inputs, eentje die jij een woord laat schrijven een een andere input die jij je naam laat invullen zodat jij je score op het scherm krijgt.
* Gebruik van if/else statements, zodat jij een ‘wrong’ or ‘correct’ op het scherm krijgt.
* Gebruik van loops, zodat jij weer kan spelen nadat je klaar bent of zodat jij een ander antwoord kan geven als jij een fout maakt.

## Uitbreidingen

* Een scoresysteem dat jij laat zien wie de hoogste score heeft gemaakt.
* Een pogingsysteem, om het moeilijker te maken.
* Een timer die omhoog gaat als je een antwoord goed krijgt en omlaag gaat als je een fout maakt.