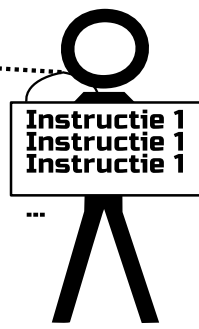


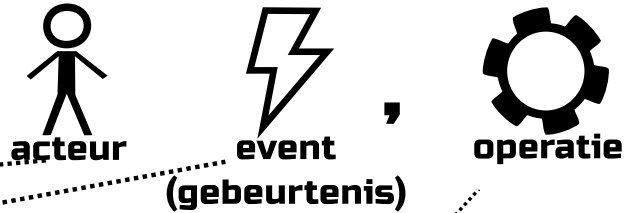
Een software component



Een programma = een lijst instructies op een kaart



instructie = wanneer:



ik
Karlijn
Peter
...

Een willekeurig component
Het component dat



de bal verzend
<woord> hoor(t)
de bal ontvang(t)
de bal van <acteur> ontvang(t)



ik



en



als



dan



anders



op punt <positie> staat



naast <acteur> staat



links van <acteur> staat



rechts van <acteur> staat



zend de bal naar <acteur>



ga naar punt <punt>



draai <acteur> in richting van <acteur>



draai <acteur> naar links



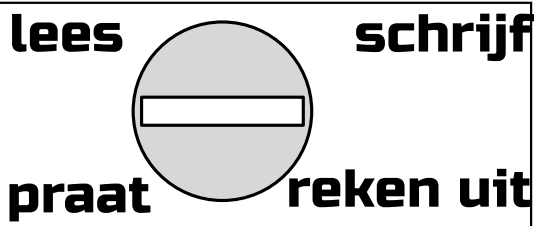
draai <acteur> naar rechts



and



or



kosten van een programma =

aantal



+ aantal

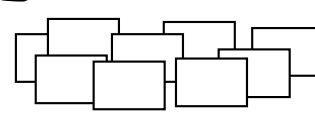
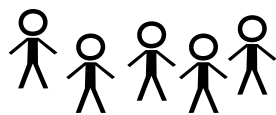


+ aantal

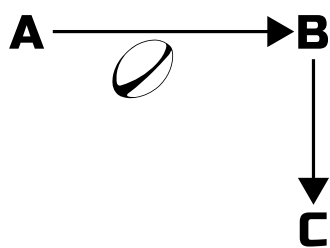


≈ aantal werkwoorden

Een spel = een team componenten + programma kaartjes + 6 rondes



een ronde = a bal story



score van een ronde = 10 - kosten van alle nieuwe programma's om story te uit te voeren

score van het spel = sum van alle ronde scores

Programma kaartjes kunnen niet worden aangepast nadat een story klaar is.

Programma kaartjes klonen is gratis (maar kloon mag je niet aanpassen)

