

## Labo Project Javascript –HTML 5: Star Catcher – *writing a game*

### Objectieven:

- Gebruik van array, for-loop, klassenom instanties van graphics op je webpagina te plaatsen.
- Je heks moet verplaatsbaar zijn door middel van muis of keyboard.
- Sterren vallen met verschillende val en rotatiesnelheid naar beneden en de heks probeert er zoveel mogelijk te vangen.
- Je implementeert een game over –en win - scenario



### Briefing:

In **Deel 1 van dit labo**, zullen we het volgende doen:

Tracht te zoeken naar alle mogelijke objecten en schrijf hiervoor code in een apart javascript bestand.

Refereer in je webpagina naar dit javascript bestand zodat je de klassen kan instantiëren, en tracht je objecten reeds op je webpagina te tonen.

In **Deel 2 van dit labo**, zullen we het volgende doen:

- Laat de sterren vallen
- Voeg collision Detection toe tussen ster en karakter
- Indien het karakter en de ster elkaar raken laat je de ster opnieuw bovenaan verschijnen op een random positive
- Succes!

In **Deel 3 van dit labo**, zullen we het volgende doen:

- Laat de sterren met een random snelheid naar beneden vallen
- Laat sterren roteren

Tip: Bij goed object georiënteerde code, kan dit makkelijk geïmplementeerd worden.

In **Deel 4 van dit labo**

Studenten die op tijd klaar zijn kunnen extra+nieuwe functionaliteiten toevoegen, zoals puntentelling, wat te doen als de ster de bodem raakt... (Wees creatief!).

#### Referentiemateriaal

- 
- Presentatie javascript objecten (learning.ap.be)
- Presentatie HTML 5 ( canvas element ) (learning.ap.be)