Werkdocument Pong

**Document gegevens:**

**Naam student:** Anne Butter

**Klas student:** MG1B

**Laatst gewijzigd:** 10-12-2015

**Concept Documentatie:**

|  |  |
| --- | --- |
| **Beschrijving Toevoeging** | **Beschrijving Aanpassing** |
| Een Scorebord aan het eind van het spel in het gameover scherm, waar je kunt zien wat je score was in je laatste spel, en een ander bord met highscores. | De snelheid van de balletjes zou wat lager kunnen om het spel goed te kunnen spelen. |
| [Andere toevoegingen…] | [Andere aanpassingen…] |

**Pseudocode Documentatie:**

**Concept referentie:** Voorbeeld Toevoeging A

**Uitwerking:**

|  |  |
| --- | --- |
| **PSEUDOCODE** | **Actionscript 3.0 Code** |

|  |  |
| --- | --- |
| **Wie:** [Wie voert het uit?] | **Classnaam:** [Naam van Class] |
| Als de x positie groter is dan de breedte van het scherm, doe dan het volgende: | If (x > breedte)  {  } |
| Luister naar: als er op een knop wordt gedrukt, voer vervolgens de actie “invoer” uit. | stage.addEventListener(KeyboardEvent.KEY\_DOWN, invoer); |

**Concept referentie:** Voorbeeld Aanpassing 1

**Uitwerking:**

**BEFORE**

|  |  |
| --- | --- |
| **PSEUDOCODE** | **Actionscript 3.0 Code** |

|  |  |
| --- | --- |
| **Wie:** [Wie voert het uit?] | **Classnaam:** [Naam van Class] |
| Als de x positie groter is dan de breedte van het scherm, doe dan het volgende: | If (x > breedte)  {  } |
| Luister naar: als er op een knop wordt gedrukt, voer vervolgens de actie “invoer” uit. | stage.addEventListener(KeyboardEvent.KEY\_DOWN, invoer); |

**AFTER**

|  |  |
| --- | --- |
| **PSEUDOCODE** | **Actionscript 3.0 Code** |

|  |  |
| --- | --- |
| **Wie:** [Wie voert het uit?] | **Classnaam:** [Naam van Class] |
| Als de **y** positie **kleiner** is dan de **hoogte** van het scherm, doe dan het volgende: | If (**y** **< hoogte**)  {  } |
| Luister naar: als er op een knop wordt **losgelaten**, voer vervolgens de actie “invoer” uit. | stage.addEventListener(KeyboardEvent.**KEY\_UP**, invoer); |

**Concept referentie:** Aanpassing snelheid balletjes

**Uitwerking:**

**BEFORE**

|  |  |
| --- | --- |
| **PSEUDOCODE** | **Actionscript 3.0 Code** |

|  |  |
| --- | --- |
| **Wie:** De balletjes | **Classnaam:** Ball |
| Maak de beweging, met de gegevens van de MovementCalculator, 1 + een willekeurig getal \* 20, en een willekeurig getal \* 360. | \_movement = MovementCalculator.calculateMovement(1 + Math.random() \* 20, Math.random() \* 360); |

**AFTER**

|  |  |
| --- | --- |
| **PSEUDOCODE** | **Actionscript 3.0 Code** |

|  |  |
| --- | --- |
| **Wie:** De balletjes | **Classnaam:** Ball |
| Maak de beweging, met de gegevens van de MovementCalculator, 1 + een willekeurig getal \* **10**, en een willekeurig getal \* 360. | \_movement = MovementCalculator.calculateMovement(1 + Math.random() \* **10**, Math.random() \* 360); |

**Object Diagrammen**

|  |  |
| --- | --- |
| Player : Paddle |  |
| Eigenschappen  \_controller : Controller = ---  \_speed : Number = 0 | Functies  Player()  init(e) : void  loop(e) : void |

|  |  |
| --- | --- |
| GameScreen : Screen |  |
| Eigenschappen  \_balls : Array = []  \_paddles : Array = []  \_scoreboard : Scoreboard = ---  \_GAME\_OVER: String = “game over”  \_BALL\_BOUNCE: String = “ballBounce” | Functies  GameScreen()  init(e) : void  loop(e) : void  checkCollision() : void  onLeftOut(e) : void  onRightOut(e) : void  checkScore() : void  destroy() : void |

|  |  |
| --- | --- |
| AI : Paddle |  |
| Eigenschappen  \_target : Ball = ---  \_speed : Number = 0  \_maxSpeed : Numer = 12  \_balls : Array = --- | Functies  set balls(b) :void  AI()  init(e) : void  getTarget() : void  loop(e:Event) : void |

**Copypasta & Implementatie**

**Toevoeging:**

Size Powerup

**Wat:**

De size powerup **verkleint** de **ballen** voor **5 seconden**. Daarna is de grootte weer normaal. De powerup **ziet eruit als een vervormd obstakel**.

**Wanneer:**

**Tussen de 6 en 12 seconden** verschijnt de powerup **op een random plek op het speelscherm**.

Als de **bal** de powerup **raakt** gaat het effect in werking.

**Tutorial Link(s):**

<https://www.youtube.com/watch?v=N2Qt--Wi6AE>

**Tutorial Uitleg & Implementatie:**

Mooi filmpje, ik heb mijn eigen ding gedaan.