

**Namen:** Brecht Creaynest**Nr.:** R0944169**Datum:** 17 / 03 / 2023**Klas:** 1EL**Leerkracht:** S. Weyns**/**

<b>Project</b>	<b>Labo OOP</b>	
	<b>Project idee</b>	

### **Uitbreiding game 1<sup>e</sup> semister**

Mijn project van het eerste semester bestaat uit een eenvoudig spel, namelijk een oneindige 2D platformer (zoals Super Mario), waarbij de score, het aantal muntjes, en het aantal levens worden weergegeven op een 16-karakter LCD-scherm.

Als uitbreiding op dit project wil ik graag een highscorelijst toevoegen die wordt weergegeven in een menu. De scores zullen worden opgeslagen in een JSON- of tekstbestand (ik ben nog niet zeker welke ik zal gebruiken) en zullen bij het opstarten van het spel worden ingeladen in de lijst. Ik zal ook gebruik maken van overerving door een moederklasse 'Obstakel' aan te maken en daaruit 2 soorten obstakels aan het spel toe te voegen (dit kan nog veranderen als ik een beter idee krijg).

Het spel is al crashbestendig gemaakt, maar met deze toevoegingen zal dit verder moeten worden uitgebreid. Aangezien er bij de highscore natuurlijk ook een naam hoort, zal deze beveiligd moeten worden. Hierdoor zal het startscherm moeten worden aangepast.

Ik zal de user interface van het spel ook verder uitwerken, met aandacht voor een aantrekkelijke en intuïtieve gebruikerservaring. Hierbij zal ik proberen gebruik maken van visuele elementen zoals kleuren, animaties en geluidseffecten. Ik zal nog wat opzoekingswerk doen naar geluidseffecten.

Tenslotte zal ik het spel verder optimaliseren om bugs te verwijderen en betere gameplay te implementeren.