Technical notes

|  |  |
| --- | --- |
| **Project** | Zuul |
| **Titel** | A Great Bank Robbery |
| **Auteur** | Jorian Koning | 408063 | j.r.koning@st.hanze.nl |
|  | Calvin Krafft | 401072 | c.k.p.krafft@st.hanze.nl |
| **Uitbreidingen** | Trapdoor, Restricted, Geluid |
| **Datum** | 22 januari 2020 |

**Samenvatting**  
Bij het implementeren hebben wij als eerste gedacht aan werking, daarna pas aan de netheid van de code.

**Uitbreidingen**  
Restricted  
In Class ‘Room’ is een boolean aangemaakt genaamd ‘locked’. Deze staat standaard op *false.* Met de methode lockDoor() zijn bepaalde ruimtes gelocked. Met de methode unlockDoor() worden deze deuren weer geunlocked. Hiernaast zijn er ook een aantal ruimtes waar je alleen kan komen wanneer je de outfit guard\_clothes aan hebt.

Trapdoor  
In Class ‘Game’, zit in de methode useObject een if-statement. Als de safekey wordt gebruikt in de safe, val je door een trapdoor heen in de *basement* en kan je niet meer terug naar boven, ook niet met de back command. De stack wordt leeggehaald, waardoor je de back-command niet kan gebruiken.

Geluid  
In Class ‘PlayMusic’ worden 5 java packages geimporteerd. Er wordt een nieuw pad aangemaakt voor de file. Het audiobestand mag alleen een .wav zijn en moet in de audio folder zitten. In Class ‘Game’, worden variabelen aangemaakt met de bestandnaam en deze worden afgespeeld door de methode playMusic(variabele) te gebruiken.

**Voorbeeld gebruik**

Floor 1Je begint *outside* je gaat eerst *east* om de *guardclothes* uit de *dumpster* te halen. Hierna ga je terug (eventueel met de *back* command) en go je naar *north* de *central hall* in. Je kan meteen weer *north* gaan om naar de hall te gaan. Als je *go* north doet, krijg je te horen dat de safe locked is. Dus ga eerst *west*. Check de *doorunlocker*. Hiermee unlock je alle deuren die voorheen locked waren (Safe, CEO Office). Ga nu *up* om naar de *CEO Office* te gaan. In de *Keycabinet* heb je de *goldenkey* die de tralies in de *safe* opent. Ga weer terug naar de *safe* en gebruik de *goldenkey.* Je valt door een *Trapdoor* die is opgezet door de bank.

Tip  
Ga naar de meeting room en pak de burglar\_clothes. Hiermee kan je meer geld meenemen, omdat er ook een tas bij zit.

Basement  
Wanneer je in de *basement* terecht komt, zit je vast. Er is een *drill* in het westen die je kan gebruiken in alle kamers (behalve de kamer waar je in bent gevallen). Je kan gelijk naar de *eastside room* gaan om te ontsnappen, maar je kan ook eerst in de *northside room* drillen om eerst de kluis binnen te gaan, het geld te pakken en daarna naar de *eastside room* te gaan. Om uiteindelijk met het geld te ontsnappen