11/23/2022

Chris Klunder

NHL Stenden

Technisch Ontwerp

Luigi’s Dream

Inhoudsopgave

[1. Inleiding 2](#_Toc120101682)

[2. Standaarden en richtlijnen 3](#_Toc120101683)

[2.1 Code conventies 3](#_Toc120101684)

[2.2 Gebruikte programmeertalen 3](#_Toc120101685)

[3. Klassendiagram 4](#_Toc120101686)

# 1. Inleiding

Het spel “Luigi’s Dream” is gemaakt met inspiratie uit Mario. Er zijn al een groot aantal spellen op de markt waarin Mario het hoofdpersonage is, dus is ervoor gekozen om deze rol in dit spel aan Luigi te geven. Het doel van dit spel is om het eindpunt te behalen en, terwijl dit gedaan wordt, zoveel mogelijk munten te verzamelen.

In dit document zullen de gebruikte code conventies, libraries en programmeertalen worden besproken. Ook zal dit document een klassendiagram bevatten.

# 2. Standaarden en richtlijnen

Dit hoofdstuk zal de diverse standaarden en richtlijnen bevatten die in acht zijn genomen tijdens het programmeren van dit spel.

## 2.1 Code conventies

De namen van functies beginnen met een kleine letter en er wordt gebruik gemaakt van camelCase  
Enkele voorbeelden hiervan zijn:

* function teleportPlayer(luigi, teleporter) {}

Ook voor variabelen wordt gebruik gemaakt van camelCase:

* Var currentScore;
* Var gameOver;

De code binnen een functie is geïndenteerd, zoals:

* function teleportPlayer(luigi, teleporter) {

Vul hier code in;

}

Tenslotte beginnen de curly brackets, wanneer deze gebruikt worden, altijd op dezelfde regel als functies et cetera, zoals:

* if (condition) {

Vul hier code in;

} else {

Vul hier code in;

}

## 2.2 Gebruikte programmeertalen

Voor dit spel zijn de volgende programmeertalen gebruikt:

* HTML5
* Javascript

Hierin dient HTML5 voor de webpagina waarin het spel wordt geladen en Javascript voor het spel zelf en de navigatie naar de verschillende pagina’s.

# 3. Klassendiagram