Werkdocument Pong

**Document gegevens:**

**Naam student:** Danilo Beumans

**Klas student:** MG1A

**Laatst gewijzigd:** 18-11-2015

**Concept Documentatie:**

|  |  |
| --- | --- |
| **Beschrijving Toevoeging** | **Beschrijving Aanpassing** |
| Voorbeeld Toevoeging A:  *Beschrijf hier wat je wilt gaan toevoegen aan de game. Dit is het UITGANGSPUNT voor je Pseudocode dat je vervolgens om gaat zetten in een PROTOTYPE.* | Voorbeeld Aanpassing 1:  *Beschrijf hier wat je wilt gaan aanpassen aan de game. Dit is het UITGANGSPUNT voor je Pseudocode.* |
| Buttons class maken, waar alle buttons gemaakt worden en vanuit andere classes kunnen laten spawnen.  Main menu kiezen uit 1 of 2 player  2 player support-  Powerup, slowmotion, langer paddle, grote bal, |  |

**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:** Speler | **Classnaam:** IntroScreen |
| **Als de speler op een knop klikt op de main menu dan start de game** | **Import flash.events.MouseEvent;**  **Public var button:movieclip**  **Button.addEventListener(MouseEvent.CLICK, onClick);**  **Public function onClick(e:MouseEvent)**  **{**  **Trace(“clicked”);**  **dispatchEvent(new Event(START\_GAME));**  **}** |
| Luister naar: als er op een knop wordt gedrukt, voer vervolgens de actie “invoer” uit. | button.addEventListener(MouseEvent.CLICK, onClick); |

**AFTER**

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

|  |  |
| --- | --- |
| **Wie:** Ball | **Classnaam:** Ball |
|  | **if (this.y <= 0 || this.y >= stage.stageHeight)** |
| **Ball speed verlagen** | private function loop(e:Event):void  {  this.x += \_movement.x;  this.y += \_movement.y;    if (this.y <= 0 || this.y >= stage.stageHeight)  {  \_movement.y \*= -1;    } |
| Luister naar: als er op een knop wordt **losgelaten**, voer vervolgens de actie “invoer” uit. | stage.addEventListener(KeyboardEvent.**KEY\_UP**, invoer); |