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.* |
| Main menu kiezen uit 1 of 2 player  2 player support-  Powerup, slowmotion, langer paddle, grote bal, | Controller script herschrijven. |

**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); |