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.* |
| -XML background afbeeldingen laten laden.  -4buttons : Shop(niet advanced), options( meer ballen laten spawnen of maar 1), credits & quit.  - geluid bij klikken van een knop.  -mini money systeem, om verschillende player paddels te selecteren.  -tijd bijhouden hoeland een potje duurt en daarvan een berekening maken samen met de player score hoeveel de player money gaat krijgen. | - 2 ballen laten spawnen als default.  - player paddel veranderen naar een anime-chibi character.  - buttons toevoegen bij de mainmenu. |

**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); |

|  |  |
| --- | --- |
| **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); |

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

|  |  |
| --- | --- |
| **Wie:** Shopscreen | **Classnaam:** Ball |
|  |  |
| **De terug knop spawnen en als je erop klikt dat je dan terug gaat naar de main menu.** | **Public static const BACK\_BUTTON:String = “back button”;**  **Private var optionArt:MovieClip = new OptionArt**  **Private function init(e:event)**  **{**  **addChild(optionArt);**  **optionArt.addEventListener(MouseEvent.CLICK,btn\_back\_click);**  **}**  **Private function btn\_back\_click(e:MouseEvent)**  **{**  **optionArt.removeEventListener(MouseEvent.CLICK,btn\_back\_click);**  **dispatchEvent(new Event(BACK\_BUTTON));**  **}** |
| Luister naar: als er op een knop wordt **losgelaten**, voer vervolgens de actie “invoer” uit. | stage.addEventListener(KeyboardEvent.**KEY\_UP**, invoer); |

**Concept referentie:** Voorbeeld Aanpassing 1

**Uitwerking:**

**BEFORE**

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

|  |  |
| --- | --- |
| **Wie:**Ball | **Classnaam:** GameScreen |
| De ball Spawnt nu 4 ballen | For(i:int = 0; i < 4; i++)  {  **Balls.push(newBall());**  **addChild(balls[i]);**  **balls[i].reset();**  **balls[i].addEventListener(Ball.OUTSIDE\_RIGHT, onRightOut);**  **balls[i].addEventListener(Ball.OUTSIDE\_LEFT, onLeftOut);**  **}** |
| Luister naar: Wanneer het spel begint | this.addEventListener(Event.ADDED\_TO\_STAGE,init); |

**AFTER**

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

|  |  |
| --- | --- |
| **Wie:**Ball | **Classnaam:** GameScreen |
| De ball spawning veranderen van 4 ballen naar 2 ballen. | For(i:int = 0; i < 2; i++)//changed the 4 into a 2 to let it just spawn 2 balls instead of 4.  {  **Balls.push(newBall());**  **addChild(balls[i]);**  **balls[i].reset();**  **balls[i].addEventListener(Ball.OUTSIDE\_RIGHT, onRightOut);**  **balls[i].addEventListener(Ball.OUTSIDE\_LEFT, onLeftOut);**  **}** |
| Luister naar: Wanneer het spel begint | this.addEventListener(Event.ADDED\_TO\_STAGE,init); |

**Object Diagram**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Scoreboard : screen.** | | |
| **Eigenschappen**  \_scores : Array = []  \_right : TextField;  \_left : TextField; | **Functions**  Function set player1 (value:number) :void  Function set player2 (value Number) :void  Function get player1():number  Function get player2():number  Function scoreboard():void  Function init(e:event):void |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **GameOverScreen : screen.** | | |
| **Eigenschappen**  \_title : TextField;  \_timer : Timer;  Static const var RESET : string | **Function**  GameOverScreen () : Void  Init ( e:event): Void  onComplete (e:TimerEvent):void  reset(e:KeyboardEvent = null):void |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Controller:EventDispatcher** | | |
| **Eigenschappen**  \_up : Boolean;  \_down : Boolean;  \_fire : Boolean;  \_upKeyCode: int;  \_downKeyCode:int;  \_fireKeyCode:int; | **Function**  Function get up()  Function get down()  Function get fire()  Function onUp(e:KeyboardEvent)  Function onDown(e:KeyboardEvent) |

**Copypasta & Implementatie**

**Toevoeging:**

Game Timer

**Wat:**

Het houd de tijd bij hoelang jij een potje speelt

**Wanneer:**

**Wanneer de game start begint de game timer met optellen en het houd op wanneer je wint of verliest.**

**Tutorial Link(s):**

<http://cvdzwan.com/2012/06/27/flash-as3-count-up-game-timer-example/>

**Tutorial Uitleg & Implementatie:**

Deze tutorial gaat over hoe je een timer gebruikt om iets op te tellen, een counter.

Ik wil een game timer hebben zodat de speler weet hoelang hij/zij met het potje bezig en misschien in de toekomst de speler een bonus effect geven van bijvoorbeeld dubbele punt als hij/zij score.