

FROG GO DIE

Hell on Earth, made by Daan de Bruijn, 3023336

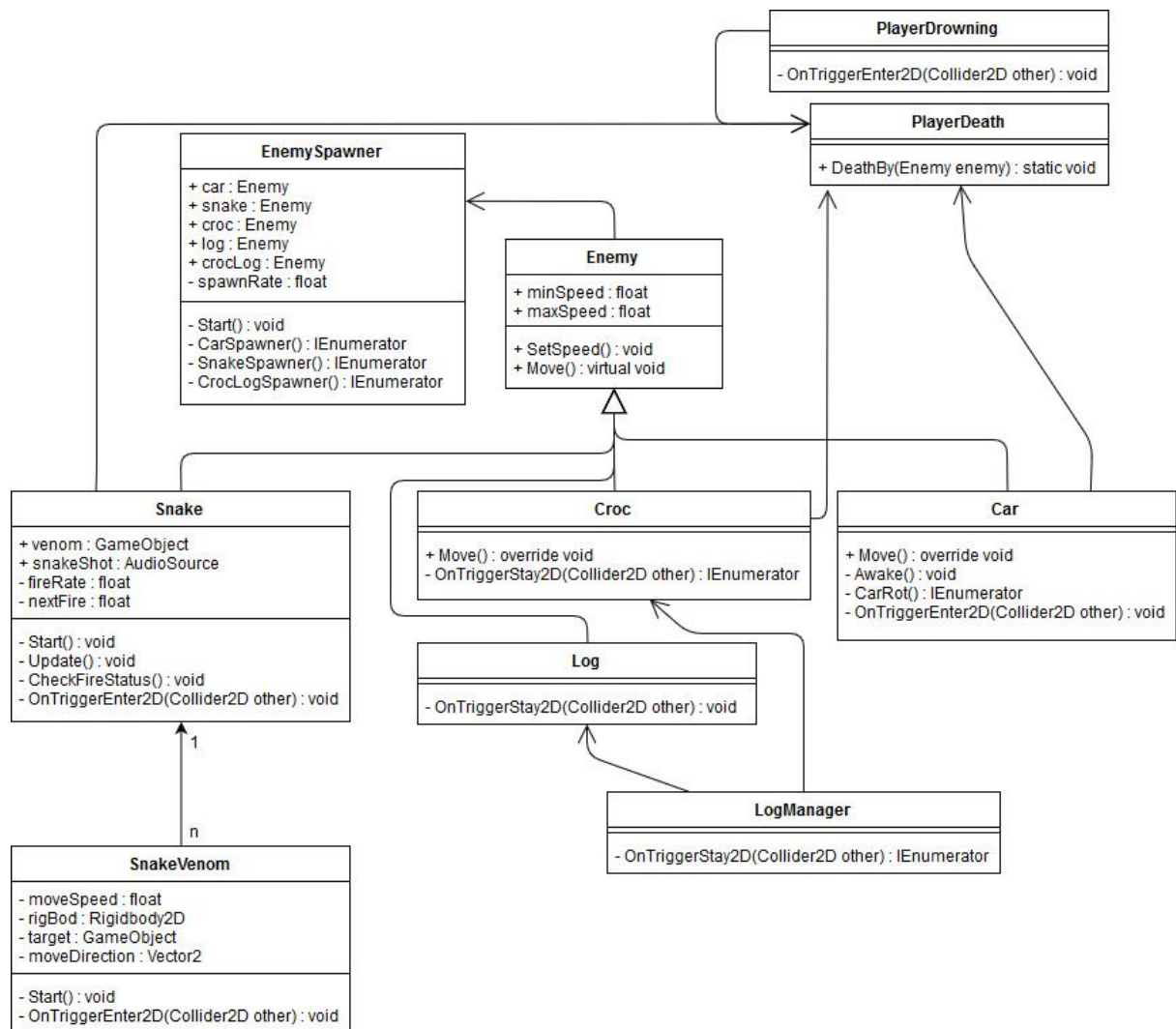
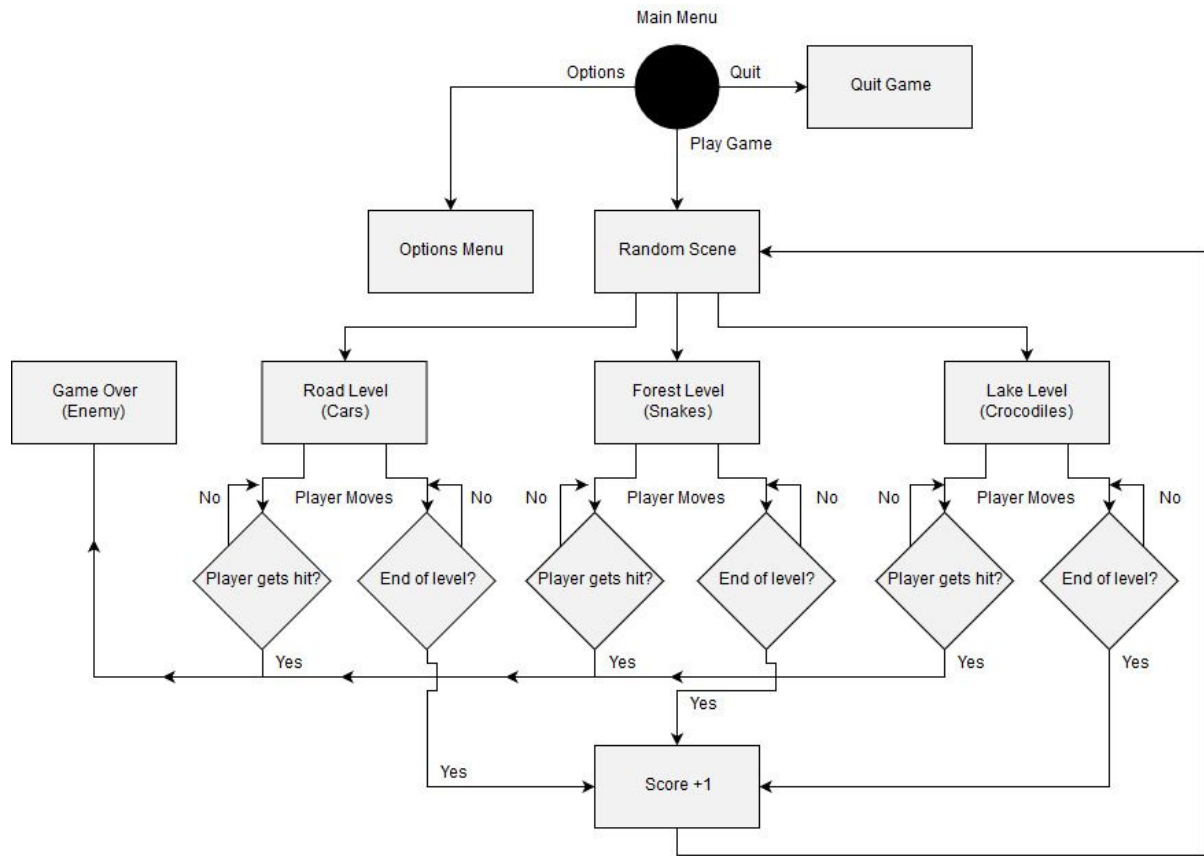
“Frog Go Die” (FGD) is een frogger clone met 3 verschillende levels om je weg doorheen te krioelen. De twist is simpel: alles is kut.

We kennen Frogger allemaal wel van vroeger. Gevaarlijke wegen oversteken met je kikker om zo zoveel mogelijk punten te verzamelen. In mijn spel weet niemand echter hoe een auto werkt, wat resulteert in het geval dat auto's niet in rijbaan blijven rijden.

Ik heb ook het klassieke waterlevel geïmplementeerd, maar in plaats van dat de krokodillen netjes achter de logs aan blijven zwemmen, zitten ze er nu ook op!

Als laatste heb ik nog een extra area toegevoegd, namelijk een “bos”, waar slangen op je zitten te azen. De slangen spugen gif jouw kant op, dus geen tijd om stil te staan!

UML DIAGRAMMEN OP DE VOLGENDE PAGINA



Toen ik begon met het spel had ik al in gedachten dat ik heel graag iets met inheritance zou willen doen, omdat dit nieuw voor mij was en het leek me heel interessant. Dit heb ik gedaan. Ik heb 1 Enemy class gemaakt en daar al mijn enemies van laten inheriten. Ik heb helaas minder in de class gezet dan ik had gewild, maar ik kon simpelweg niets anders verzinnen dat alle enemies zou moeten hebben (Ik heb dus enemy-specifieke movement etc. in de desbetreffende class zelf gezet). Het klopt dat de CrocLog class mist, want die bestaat ook eigenlijk niet. De CrocLog enemy werkt precies hetzelfde als de Croc enemy, maar heeft een andere target image. De CrocLog enemy krijgt dus de Croc class toegewezen.