



Eindopdracht Javascript

Oriëntatie	Procedureel
Syntax	Javascript, HTML / CSS
Ontwerpcyclus	Realiseren
Onderwerp	<ul style="list-style-type: none">• jQuery• Reguliere Javascript
Leerdoelen	<ul style="list-style-type: none">• Je leert om een bestaande applicatie te analyseren• Je leert om een bestaande applicatie aan te passen
Leercontext	Het spel KW1Cmon is een dusdanig groot succes geworden dat we hem verder gaan uitbreiden. Een collega heeft alvast de uitwerking voor je klaargezet, waarin je dient verder te werken.
Moeilijkheidsgraad	☆☆☆☆ tot en met ★★★★★

Voorbeeldprogramma

Informatie

Per taak die je afrondt, kun je één huiswerkpunt verdienen. In totaal zijn er dus 6 punten te verdienen voor deze eindopdracht.

Kom je er met een bepaalde taak niet uit? Sla hem even over, vraag wat hulp en kom hier later weer op terug.

Taken

Per uitgewerkte taak krijg je één huiswerkpunt. Je kunt dus maximaal 6 huiswerkpunten verdienen.

Taak 1 **Openen KW1Cmon**

We hebben een uitwerking van KW1Cmon alvast klaar gezet. Je dient in deze uitwerking verder te werken, aangezien je ook moet leren om al in bestaande software te werken!

1. Download de uitwerking en open deze als een project in Brackets.
2. Maak en koppel een nieuwe Javascript bestand. Hierin ga je jouw code schrijven.
3. Analyseer rustig alle HTML.
4. Analyseer rustig alle Javascript en jQuery code.
5. Speel het spel even, zodat je goed weet wat het spel allemaal kan.



Taak 2 **Laat <player1> "springen"**

Zodra je op de spatiebalk drukt, dient <player1> een "sprongetje" te maken. Hij moet dus even omhoog en daarna weer naar beneden bewegen.

! Gebruik `.animate()` voor het springen.

Taak 3 **<player1> kan een "flame" afschieten**

De speler kan bij het drukken op een knop (bedenk zelf welke knop) een flame (vuurbal) afschieten. De richting, snelheid, etc. mag je helemaal zelf bepalen. Ook moet de flame uiteraard ook weer verdwijnen.

! Gebruik de gif "flame.gif" voor deze opdracht. Deze kun je vinden in de map "images".

Taak 4 **Laat <player1> een item oppakken**

1. Plaats ergens op de looproute een zogeheten "KW1Cball". Gebruik hiervoor de afbeelding "KW1Cball.png" uit de map "images".
2. Zodra de speler over het item heen loopt, moet de onderstaande melding zichtbaar worden. Zie onderaan deze taak *voor enkele tips hoe je dit moet bouwen*.

You found a KW1Cball!

Congrats, you just picked up a KW1Cball! You should keep this Pokeball very safe at all times. You might need it one day.

3. Deze tekst dient ook na verloop van tijd weer te verdwijnen.
4. De KW1Cball moet direct van het scherm verdwijnen zodra je deze hebt opgepakt.

Tips voor deze taak:

✚ Voor deze taak moet je controleren of 2 HTML elementen elkaar aanraken. [Zie hier een function die je kunt gebruiken, inclusief voorbeeldcode.](#)

✚ Bedenk goed waar in je code, je deze functie wilt gebruiken.



Taak 5

Cheatcode om naar extra level te gaan

Zodra de gebruiker de toetsencombinatie "idkfa" intypt, moet de speler naar een nieuw level getransporteerd worden. Hoe je dit doet mag je helemaal zelf weten. Bekijk goed de hieronder gegeven link.

Gebruik hiervoor de achtergrondafbeelding "extra_level.png" uit de map "images".

De gebruiker hoeft niet meer terug te kunnen keren naar de echte wereld.

[Zie hier hoe dit eruit moet zien](#)

Taak 6

Verborgen laserstraal op de brug

1. Zorg ervoor dat er tussen de twee torentjes op de brug een verborgen laserstraal loopt. Gebruik hiervoor de gif "beam.gif" uit de map "images".
2. Zodra de speler tussen de toren door loopt, moet de laserstraal geactiveerd worden, ofwel zichtbaar worden (zie voorbeeld hieronder) **en** moet onderstaande melding zichtbaar worden. Zie onderaan taak 4 *voor enkele tips hoe je dit moet bouwen*.



Game over

You have been hit by a death ray! No way to survive this. Please try again.

3. Deze tekst dient ook na verloop van tijd weer te verdwijnen.
 4. Het spel moet afgelopen zijn, de speler moet terug naar de start positie en de start-button moet weer verschijnen.
-



Beoordelingscriteria

Naast de algemene beoordelingscriteria die benoemd staan op het opdrachtenportaal gelden daarnaast ook de onderstaande beoordelingscriteria.

Taak 1	<ul style="list-style-type: none">• Je hebt een nieuw Javascript bestand gekoppeld
Taak 2	<ul style="list-style-type: none">• Je hebt <code>animate()</code> gebruikt om <code><player1></code> te laten "springen"
Taak 3	<ul style="list-style-type: none">• De speler kan de blauwe vuurbal afschieten• De blauwe vuurbal verdwijnt na verloop van tijd
Taak 4	<ul style="list-style-type: none">• Bij openen van het spel ligt er een KW1C ball op de route• Zodra <code><player1></code> de KW1Cball aanraakt, dient de gegeven tekst te verschijnen• Zodra <code><player1></code> de KW1Cball aanraakt, dient deze KW1Cball te verdwijnen
Taak 5	<ul style="list-style-type: none">• De toetsencombinatie "idfka" verwijst je door naar het nieuwe level• De gegeven achtergrond afbeelding is gebruikt• De gebouwen, etc zijn allemaal verdwenen
Taak 6	<ul style="list-style-type: none">• Zodra <code><player1></code> tussen de twee toren komt, dient de gegeven tekst te verschijnen• Zodra <code><player1></code> tussen de twee toren komt, dient de laserstraat te verschijnen• Zodra <code><player1></code> tussen de twee toren komt eindigt na enkele seconden het spel, gaat de speler terug naar zijn start positie en verschijnt de start-button weer.

Inleveren

Upload deze opdracht naar het portfolio in de bijbehorende studieroute op N@tschool als RAR-bestand. Geef het RAR-bestand de naam **eindopdracht P3**.