Werkdocument Pong

**Document gegevens:**

**Naam student:** [Gerwin Chan]

**Klas student:** [MG1D]

**Laatst gewijzigd:** 19-11-2015

**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.* |
| [Andere toevoegingen…]  Win screen | [Andere aanpassingen…]  De design en snelheid van de game |

**Pseudocode Documentatie:**

**Concept referentie:** Voorbeeld Toevoeging A

**Uitwerking:**

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

|  |  |
| --- | --- |
| **Wie:** [Wie voert het uit?] | **Classnaam:** [Naam van Class] |
| Als je meer dan 5 punten hebt gehaald krijg je een andere character die jij vooraf al kan kiezen. | If (points > 5)  {  Different character  } |
| 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); |

**Copypasta & Implementatie**

***Toevoeging:***

*Een Win screen*

***Wat:***

*Als player 1 de game wint krijg je een win screen te zien en anders als je verliest krijg je een gameoverscreen te zien.*

***Wanneer:***

*Als je wint*

***Tutorial Link(s):***

[*https://www.youtube.com/watch?v=pBGfuLyHd9k*](https://www.youtube.com/watch?v=pBGfuLyHd9k)

***Tutorial Uitleg & Implementatie:***

*Deze tutorial gaat over hoe je een win screen kan maken op het eind.*

***Technische Visualisatie PONG opdracht***

***Gerwin Chan MG1D***

***Main.as***

***Eigenschappen Function***

gameScreen:GameScreen init

gameOverScreen:GameOverScreen; buildIntroScreen

soundPlayer:SoundPlayer; startGame

introScreen:IntroScreen; onGameOver

onReset

***GameScreen.as***

***Eigenschappen Function***

Balls:Array init

Paddles:Array loop

Scoreboard:scoreboard; checkCollision

GAME\_OVER:String onLeftOut

BALL\_BOUNCE:String onRightOut

checkScore & destroy

***Ball.as***

***Eigenschappen Function***

\_movement:Point; Get

Set

init

reset

restart

loop

destroy