TECHNISCH ONTWERP

I1DB-N  
Emerson Martina 547916  
Merijn Rats 604846  
Datum: 21-03-2018  
Versienummer: 1.0

Inhoudsopgave

[Inleiding 2](#_Toc510098368)

[Klassendiagram 3](#_Toc510098369)

[Klassen 4](#_Toc510098370)

# Inleiding

In dit technisch ontwerp wordt uitlegt welke klassen wij denken nodig te hebben voor het maken van ons spel. Wij doen dit aan de hand van een klassendiagram met een toelichting over alle klasse.

# Klassendiagram

# 

# Klassen

Hieronder vind je de beschrijving van alle klassen

Classes:

* Chicken road: Het hoofdprogramma. Deze start alle klasses
* Player: Is de gebruiker zelf die over de hele wereld kan bewegen.
* Car: De auto’s die over de road rijden
* Train: de treinen die over het spoor rijden
* Eggs: De eieren zijn bonuspunten voor de speler die opgepakt kunnen worden
* EndScreen: Het scherm dat weergeven wordt als de speler verliest of wint
* StartScreen: Het beginscherm.
* Highscore: een menu het de hoogste scores.
* Obstacle: Een abstracte klasse voor obstakels
* Turtle: een obstakel waar de speler overheen kan lopen. Dit obstakel is alleen in het water en duikt soms onder.
* Trunks: een stuk hout dat over het water drijft waar de speler overheen kan lopen.
* Road: De weg waar de auto’s over rijden.
* Safezone: Het beginstuk waar de speler veilig staat. Hier komen dus geen obstakels overheen.
* ScoreBoard: Het scorebord dat weergeven wordt in het pauze menu
* Screen: De abstracte klasse die gebruikt wordt voor de schermen.
* LevelScreen: een tekst notificatie die het level aangeeft
* Terrain: De abstracte klasse die gebruikt wordt voor de verschillende soorten terreinen.
* ChickenWorld: De wereld waarin de terreinen worden opgeslagen.
* IPickups: de interface voor bonusitems die opgepakt kunnen worden als de speler er overheen loopt.