Merijn

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. Dit maakt de eerste objecten aan, en stuurt het programma.
* Player: Is de speler die getekend wordt en beweegt.
* Car: De auto die op de wegen rijdt.
* Eggs: De eieren die opgepakt kunnen worden voor een aantal punten.
* EndScreen: Het scherm dat weergeven wordt als de speler verliest.
* StartScreen: Het beginscherm.
* Obstacle: Een abstracte klasse die gebruikt wordt voor de obstakels
* Road: De weg waar de auto’s over rijden.
* Safezone: Het voetpad/gras waar de speler veilig op is.
* ScoreBoard: Het scorebord dat weergeven wordt in het pauze menu
* Screen: De abstracte klasse die gebruikt wordt voor de schermen.
* StageScreen: De notificatie die aangeeft in welke stage de speler nu zit.
* Terrain: De abstracte klasse die gebruikt wordt door de verschillende soorten terreinen.
* World: De wereld waarin de terreinen worden opgeslagen.
* IPickups: de interface voor voorwerpen die opgepakt kunnen worden als de speler er overheen loopt.