Local Multiplayer Analysis

Memory card game Author: Groep 14 11-10-2017

# Document Development

If something gets changed in this document. Please add a row and fill in the information.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Version | Description | Author |
| 0.1 | Initial start and creation of document | Kevin T. |
| 0.2 | Improving the document and fixing grammar | Hooft C. |
| 0.3 | Added: What needs to be improved? | Hooft C. |
| 0.4 | Document changed to Dutch | Hooft C. |
| 1.0 | Finished document | Veenstra B. |

# Samenvatting

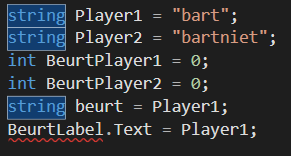
Dit document is een analyse van local multiplayer. Dit is een manier waarop twee spelers op dezelfde computers kunnen spelen.

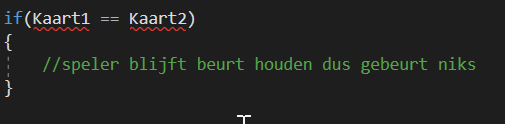
Er zijn 2 spelers. Die 2 spelers krijgen om en om de beurt om een zet te doen. Dus word het afgewisseld van speler 1 naar speler 2 de hele game door totdat het spel is voltooid.

1 uitzondering: als speler1/2 in een zet 2 dezelfde kaarten heeft. Moet de speler die de beurt had de beurt houden totdat hij weer 2 verschillende kaarten aantikt. De zetten per speler worden geteld.

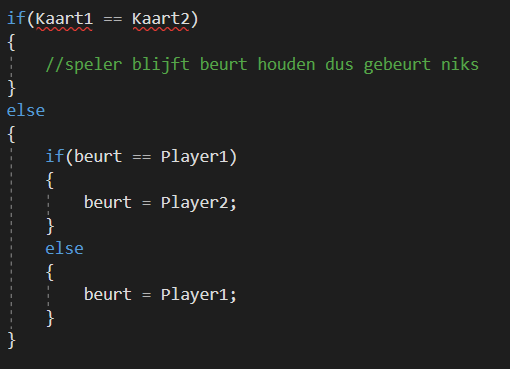
* Hoe doe je dit? Voorbeeld codes

Je begint met alles een waarde te geven Zoals hieronder:

**

Als er 2 dezelfde kaarten zijn gebeurt er niks:  


Als de kaarten niet hetzelfde zijn Moet de andere speler de beurt krijgen, dat doe je zo:

*in de else:* als de beurt aan speler1 is, dan word de beurt aan speler 2 gegeven. En andersom.  
  


Daarnaast geef tel je de beurten wanneer de kaarten niet hetzelfde zijn en krijg dus de speler die de beurt had een Set erbij op.



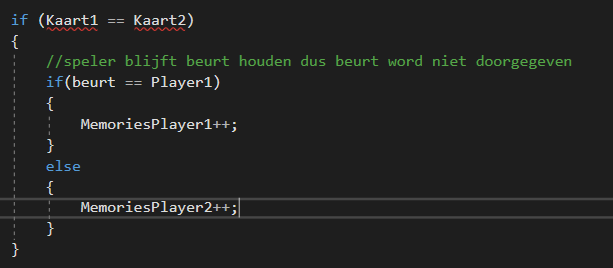
**

Als laatste verander je de label zodat de speler kan zien wie de beurt heeft.

**

Het aantal memories moeten worden geteld zodat het uiteindelijk in de highscores kan worden getoond.

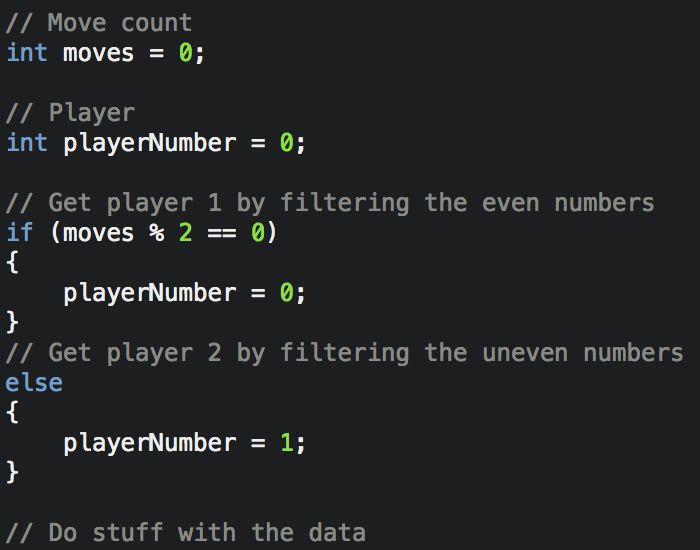




De scores worden opgeslagen in de highscores.

Omdat dit niet samengaat met de singleplayer highscores word hier een multiplayer highscores voor gemaakt. In deze highscores komen het aantal Memories en het aantal zetten te staan van de winnende speler.

Tijdens het spel check je of speler 1 of 2 aan de beurt is, dit kan bijvoorbeeld zo:



Use Case:  
