Vragen voor de C# check up

* Alléén de coördinaten gebruiken voor initialisatie?! (in array zetten voor objecten herkenning heb je een locatie nodig) (buren – attribuut in de tekst?)
* Btn’s aparte class voor aanmaken of in de main form aanhouden
* Realtime > timer?

Vragen voor de UML check up

* Unaire verbinding, box die een box kan duwen?

Notitie UML

* hoofdklasse staat boven aan, form is daar de papa van

form

main

Notitie C#

* Box bewegen 🡪 if player\_block is adjacent to [box] && player move [tegengestelde richting van box(rechts : links||up : down)]
* Walk method: generale methode van beweging, enemy & player hebben het, player geeft toetsinput door in de parameters, enemy random.
* Enemy zet elke seconde(of sneller) een stap
* Pauze knop, blokkeert alle invoer van beide kanten en zet de game dus “stil”
* Speler kan ook hele rij dozen duwen: if (box2 is adjacent to [box1] && [box2] is adjacent to player block && player move > box) {

Move box 1 [tegengestelde richting]}

* Box kan 8 richtingen(diagonal)
* 2d array moet een vakje zijn waarop een spelobject staat(met buren)

speelveld

Vakje

\_\_\_\_\_\_tekene

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_Extra:\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

* Power-up extra/ debuff blokje wat als je aan raakt 2 blokjes opzij gaat ipv 1
* Enemy spawnt X sec na initialisatie?
* Soundbytes voor enemy spawn, item pickup, BGM, game over?
* Settings: kies je vak grootte : 11- makkelijk , 25 – gemiddeld, 50 – moeilijk?