

# Technisch ontwerp

ZIGZAG

JESSE VUGTEVEEN

## Inleiding

ZigZag is gebaseerd op het gelijknamige spel van Ketchapp. Het doel is om zo lang mogelijk de bal op het platform te houden. Een nieuwe toevoeging is het bestaan van power-ups. Als er tijdens het spel een power-up gepakt wordt, zullen de platformen verbreed worden waardoor het spel makkelijker wordt. Hieronder gaat wat verteld worden over de code conventies en staat er een klasse diagram.

## Code conventies

- Namen van variabelen op basis van camelCase
  - Bijv: `variableName`
- Namen van klassen beginnen met hoofdletter
  - Bijv: `StartScene`
- Namen van methodes op basis van camelCase
  - Bijv: `methodName()`
- Bij gebruik van curly brackets bij bijvoorbeeld if-statements of loops, het eerste bracket op dezelfde lijn
  - Bijv: 

```
if (condition) {  
    (code)  
}
```
- Er wordt gebruik gemaakt van de programmeertalen HTML, CSS en JavaScript
- Er wordt gebruik gemaakt van de Phaser game engine in javascript

## Klasse diagram

