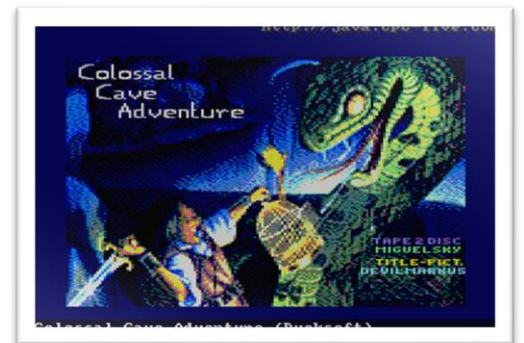


Onderzoek Text-Based Applications.

Een tekst-based applicatie is in het kort een applicatie waar tekst een grote rol in speelt. De tekst wordt gebruikt om het verhaal van de applicatie duidelijk te maken. De Tekst-based applicatie wordt het meest gebruikt in bijvoorbeeld spelletjes.

Text-Based Game

Een tekst-based spelletje is een spel waar keuzes en tekst belangrijk is. De keuzes hebben een effect op het spel. Een van de voorbeelden voor een tekst-based spel is Colossal Cave Adventure. Het spel is ontwikkeld tussen 1975-1977 door Will Crowther en Don Woods. In het spel kunnen spelers een karakter besturen door een grot. Het doel van het spel was om in grotten te gaan. Je moest keuzes maken om er veilig uit te komen met de schatten. Het spel bevat 3000 lijnen van code 1800 lijnen van data. In de data zit 140 unieke locaties en 53 doelen. Later zijn er nieuwere versie van het spel gemaakt waar je plaatjes bij kan zien. Het spel was in die tijd erg populair. Don Woods had FORTRAN gebruikt voor coderen van het spel. Het spel was ook gebaseerd op een echte locatie in Mammoth Cave Park in U.S.



Hoe werkt een Text-based Application.

Een tekst-based applicatie werkt het meeste met keuzes van de gebruiker en de tekst. Alle reacties van het antwoord van de gebruiker is al gecodeerd. Dus elke antwoord dat de gebruiker kiest is er al een reactie voor. De mensen die een tekst-based applicatie maken hebben alle uitkomsten geprogrammeerd. Een van de voorbeelden die ik heb gekozen die een goed voorbeeld geven van een tekst-based applicatie is "Left on Read". Het verhaal gaat over een jongen die contact wil zoeken met zijn liefde alleen op dit moment kan het niet door Corona. De speler kiest welke bericht er gestuurd wordt. Het spel heeft andere uitkomsten en daarom vind ik het een goed voorbeeld van een tekst-based applicatie.

