Tekst based aplication verslag

Basic features.

Volgens mijn onderzoek is een tekst based applicatie een programma dat niet focust op visuele of geluiden maar meer op inputs en outputs.

Ik had wel wat moeite met goeie voorbeelden vinden dus ik ervanuit dat ik meer op de code moest letten dan dat ik het mooi en sierlijk maak.

Ik heb een paar dagen gebrainstormd over hoe ik het zou aanpakken. Ik wou eerst het speels maken maar, voor mensen van mijn leeftijd zou het alleen maar saai of vervelend overkomen dus dacht ik aan een bekendere aanpak.

Mijn plan was om het meer als een boek te maken. Boeken zijn makkelijker te begrijpen en iedereen voelt zich bekender met hoe ze werken. dus het zal niet lastig zijn om te ontdekken hoe het programma werkt.

Ik zou beginnen met een inleiding over de persoon en dan een inhoudsopgave maken met onderwerpen waar de gebruiker uit kan kiezen als ze een onderwerp kiezen gaan ze een tekst krijgen over het onderwerp. En met een loop kan ik ze dan weer de keuze geven om iets te kiezen als ze geïnteresseerd zijn in meer informatie.

Het doel achter die aanpak is om ervoor te zorgen dat de persoon alleen de informatie krijgen waar ze geïnteresseerd zijn en niet over regels tekst moeten gaan om 1 stuk informatie te vinden. Zo hou je hun aan dacht erbij en maken ze ook gebruik.

Extra features.

Voor extra features had ik in gedachte help command voor als de het echt niet begrijpen en een quit command om de script af te sluiten. Verder als ze een getal of iets buiten de inhoudsopgave geven opgeven zal ik ze een error msg geven en melden dat als ze het niet begrijpen dat ze help kunnen typen en ze zo weer op het juiste pad komen.

*Colossal Cave Adventure*

Wat ik van die heb geleerd van deze applicatie dat het veel om je spraak en de manier hoe je dingen uitleg en omschrijft. Wat ik hier van wil gebruiken dat je dingen uitgebreid omschrijft . ze waren extreem descriptief over de omgevingen hoe dingen aanvoelde bijvoorbeeld pijn of een bot breuk. Ook hadden ze een input die zelf het verhaal genereert. Hoe onmogelijk het nu is. Kan ik altijd wel een abc met een random uitkomst doen voor een beetje van het zelfde effect.

# *The Hitchhiker's Guide to the Galaxy* (video game)

Wat ik van deze game een beetje begreep is dat hij een inventaris mechaniek was en een craft. Als ik moet bedenken hoe het werkt is elke item een variabel. Als je iets wil wil craften kan je een if else of een A+B ding doen waardoor item C komt en1 van item A en B af gaat. Als een soort value.

Het geeft me wel een goeie inspiratie voor wilderness achtige games met als voorbeeld op mobiel: survive wildernis survival