

Werkdocument Pong

Document gegevens:

Naam student: Koen Schutte
Klas student: MG1D
Laatst gewijzigd: 25-11-2015

Concept Documentatie:

Beschrijving Toevoeging	Beschrijving Aanpassing
Game over-win screen	Meer ballen toevoegen aan het spel
	De snelheid van de bal random bepalen
	Een ander geluid afspelen bij einde van de game

Pseudocode Documentatie:

Concept referentie:

Uitwerking:

Aanpassing

PSEUDOCODE	Actionscript 3.0 Code
Wie: [Wie voert het uit?]	Classnaam: [Naam van Class]
Wanneer de game over is een ander geluid afspelen	<pre>loadSound("../lib/gameover.mp3"); private function onGameOver(e:Event):void { playSound(3); }</pre>
De snelheid van de bal elke ronde random aanpassen	<pre>Math.random() * 10</pre>
Het aantal ballen aanpassen van 2 naar 5	<pre>For(var i:int = 0; i<5;i++){}</pre>

Concept referentie:

Uitwerking:

Toevoeging

PSEUDOCODE	Actionscript 3.0 Code
Wie: [Wie voert het uit?]	Classnaam: [Naam van Class]
Als je wint krijg je win te zien, en als je verliest krijg je verlies te zien.	<pre>If(y > stage.height) { }</pre>

Copypasta & Implementatie

Toevoeging:

Game-win scherm

Wat:

Wanneer er word verloren zie je een game over scherm, en zodra je wint krijg je een win scherm te zien.

Wanneer:

Zodra player 1 of player 2 de game wint gaat dit effect in werking.

Tutorial Link(s):

Ik heb de code van de class: GameOverScreen' overgenomen en veranderd.