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 | loadSound("../lib/gameover.mp3");  private function onGameOver(e:Event):void  {  playSound(3);  } |
| De snelheid van de bal elke ronde random aanpassen | Math.random() \* 10 |
| Het aantal ballen aanpassen van 2 naar 5 | For(var i:int = 0; i<5;i++){} |

**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. | If(y > stage.height)  {  } |
|  |  |

**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.