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 de game wint gaat dit effect in werking.

***Tutorial Link(s):***

Ik heb de code van de class: GameOverScreen’

***Tutorial Uitleg & Implementatie:***

*Deze tutorial gaat over een platform game waar onder andere het gebruik van powerups aan bod komt. De powerup in deze game beïnvloed de eigenschappen van de speler. Ik gebruik deze powerup structuur om op dezelfde manier de ballen in de game aan te kunnen passen.*