Programmeerproject 1:

Voorstudie “Space Invaders”

(Fase 2)

Maxim Brabants

0576581

Maxim.Lino.Brabants@vub.be

Academiejaar 2020-2021



Inhoudsopgave

[1 Verwachte aanpassingen 3](#_Toc66303080)

[1.1 Schietende alienschepen 3](#_Toc66303081)

[1.2 Scores 4](#_Toc66303082)

[1.3 Andere levels 4](#_Toc66303083)

[2 Nieuwe ADT’s 4](#_Toc66303084)

[2.1 Score-ADT 5](#_Toc66303085)

[3 Werktijd 5](#_Toc66303086)

# Verwachte aanpassingen

Met fase 1 afgerond te hebben beschikken we nu over een eerste speelbare versie van Space Invaders, maar nog niet de echte Space Invaders zoals de meeste die kennen. Voor de eerste fase moesten we namelijk enkel de basiscomponenten voorzien zodat we daarna over kunnen gaan naar een volledig werkend spel met min of meer alles erop en eraan.

Dit zijn de onderdelen die we al hebben:

* Een raket die van links naar rechts over het scherm kan bewegen. (beperkt tot de schermranden)
* Een bewegend vloot van 5 rijen op 11 kolommen met daarin verschillende soorten aliens (verschillende kleur + meer/minder levens)
* De raket kan schieten en welbepaald meerdere kogels tegelijk. Als een kogel een alienschip raakt dan verdwijnt deze in kwestie.

Dit zijn de cruciale dingen die het spel zeker moet bevatten en waar we vervolgens op moeten verder bouwen als we tot een mooi afgewerkt spel willen geraken. De dingen die we hiervoor zeker nog nodig zullen hebben sommen we hier even kort op zodat we een overzichtje hebben van wat er verwacht wordt.

Dat zijn de volgende elementen:

* De alienschepen moeten afzonderlijk ook kogels kunnen afschieten richting de raket.
* We moeten op één of andere manier zowel de huidige als de beste score kunnen bijhouden samen met de levens van de raket.
* Als de raket dan geen levens meer zou hebben of het vloot zou de onderkant bereiken, dan zou het spel opnieuw opgestart moeten worden. In het geval dat alle aliens toch vernietigd zouden zijn, zou er naar een volgend level moeten gegaan worden.
* Ten slotte moeten we ook power-ups voorzien.

We zullen per puntje bespreken welke aanpassingen/vernieuwingen we gaan doen om dit te verwezenlijken.

## Schietende alienschepen

Als eerste hebben we dus onze alienschepen die apart kogels moeten kunnen afvuren met als doel de raket te raken. Dit is een interessante uitbreiding die eenvoudig kan zijn als het eerste ontwerp goed zit.

In ons geval hoeft het niet perse moeilijk te zijn en denk ik ook niet dat we voor dit onderdeel nood gaan hebben aan een nieuw ADT of iets dergelijks. Dit veronderstel ik omdat we enerzijds ons vloot hebben met daarin aliens die apart gemanipuleerd kunnen worden en anderzijds de kogels die al afgevuurd kunnen worden door onze raket en die kunnen raken. Het gaat eerder een kwestie zijn van nieuwe procedures bijschrijven in bestaande ADT’s die ons dan de nieuwe functionaliteit gaan toelaten. Ook kan het mogelijk zijn dat we hier en daar iets gaan moeten aanpassen, maar dat zien we dan ook wel op de moment zelf.

Hier volgt een compacte beschrijving van de procedures die we denken nodig te zullen hebben om de aliens te kunnen laten schieten:

* Er moet sowieso een procedure zijn die een alien triggert om een kogel af te vuren. Op een bepaald moment in ons programma moeten we dus bijvoorbeeld kunnen zeggen: ‘Als een bepaalde conditie waar is, dan vuur je voor die alien een kogel af’.
* We moeten een soort van procedure hebben die nakijkt of de raket geraakt is.

|  |  |
| --- | --- |
| Procedure | Signatuur |
| schiet | / 🡪 / |
| raket-geraakt? | / 🡪 / |

Waar we ook over kunnen nadenken is hoe en waar we de kogels gaan bewaren die de alienschepen zullen afvuren. We zouden deze kunnen bijhouden in onze kogelslijst maar dan hebben we het probleem dat ze gemengd zitten met de kogels die de raket afvuurt en zouden we ze van elkaar moeten onderscheiden. Een andere oplossing waar ik aan denk is om voor elke soort kogel (afgevuurd door raket of alienschip) een aparte lijst bij te houden.

## Scores

Bij het raken van een alien zouden er punten opgeteld moeten worden bij een globale score. Ook moet deze gereset worden bij een nieuw spel en uiteindelijk ook ‘opgeslagen’ indien het de hoogste is. Het aftrekken van scores moet niet en lijkt me niet echt logisch om te doen in Space Invaders.

De meest elegante optie lijkt me om het hele idee van een score onder te brengen in een ADT zodat we steeds werken met een compact score-objectje dat alles van de score bevat. Zo kunnen we via een dispatchprocedure gemakkelijk de bijhorende manipulatieprocedures aanroepen. Voor het ADT verwijs ik door naar paragraaf 2.1 waar het Score-ADT beschreven staat.

Onze huidige score en hoogste score zouden we eventueel in het level-ADT kunnen bijhouden. We maken er dan een instantie van aan het begin van het spel en veranderen de staat ervan doorheen het spel. Het aantal levens van de raket kunnen we gewoon bijhouden in het raket-ADT zelf en deze ook aanpassen als de raket geraakt zou worden. Deze displayen we best op het scherm zodat de gebruiker zich bewust is van het resterende aantal levens.

## Andere levels

Als ik denk aan andere levels, dan denk ik aan nieuwe spelsituaties waarbij het niveau moeilijker wordt. Voorbeelden daarvan zouden kunnen zijn: de alienschepen die sneller over het scherm bewegen zodat ze vlugger onderaan het scherm zijn of de aliens die frequenter kogels afvuren.

# Nieuwe ADT’s

In deze sectie beschrijven we de nieuwe ADT’s die we gaan nodig hebben of die handig zijn voor de implementatie van fase 2. Veel nieuwe ADT’s hebben we niet echt nodig want we hebben eigenlijk al bijna alle cruciale ADT’s geïmplementeerd in fase 1.

## Score-ADT

Dit is een klein ADT’tje met een beperkt aantal operaties maar het is handig omdat alles dan overzichtelijk blijft en dat je er gemakkelijker mee kunt werken.

|  |  |
| --- | --- |
| Procedure | Signatuur |
| verhoog! | hoeveelheid 🡪 / |
| reset! | / 🡪 / |

# Werktijd

Dit verwachten we te doen de komende weken:

|  |  |
| --- | --- |
| Week | Taak |
|  |  |