Phaser tutorial – How it works

Het idee van het spel

* Jij speelt een ruimteschip en je schiet enemy schepen neer. Daarbij kan je powerups oppakken. Hierbij wordt ook een score bijgehouden.

Verschillende functies

**pickPowerUp**

* Zodra de speler in contact komt met de powerup dan verdwijnt de powerup en wordt het geluid afgespeeld wat hierbij hoort.

**hurtPlayer**

* Zodra de speler in contact komt met de enemies dan zal de speler verdwijnen. Hierna wordt er een actie afgespeeld die de speler transparant maakt en weer op het scherm zet. Hierbij is de speler 1.5 seconde transparant zodat de speler tijd heeft om zijn positie goed te zetten en zodat de speler niet meteen afgaat als hij respawnd. Hierbij wordt ook de explosion animatie afgespeeld zodra de speler geraakt wordt.

**hitEenemy**

* Zodra de beam de vijanden heeft aangeraakt dan wordt de explosie animatie afgespeeld en wordt de beam ook verwijdert. Hierna wordt de positie van het vijanden schip gereset. Als het vijandelijk schip vernietigd is dan wordt er +15 aan de score links bovenin toegevoegd.

**movePlayerManager**

* In deze functie worden de pijltoetsen gedefinieerd in een if else statement. Als er omhoog wordt gedrukt dan gaat het schip omhoog met een bepaalde velocity. Velocity is iets wat al bepaald is in de Phaser library. Hetzelfde geld voor de overige toetsen.

**moveShip**

* Hierbij worden de enemy schepen naar beneden bewogen. Zodra ze buiten het canvas zijn dan speelt de functie resetShipPos afgespeeld

**resetShipPos**

* Hierbij wordt een random aangeroepen. Dit wil zeggen dat zodra de positie van het schip gereset is dat deze op een random positie boven het canvas begint. Zo kan er niet simpelweg onthouden worden waar het schip verschijnt en maakt dit het spel wat moeilijker.

**destroyShip**

* Dit roept de animatie aan voor de explosion

**shootBeam**

* Hiermee wordt een nieuwe instantie van shootBeam aangeroepen. In de beam.js staat waar de beam zich moet afspelen, dit is recht boven de speler, met hoeveel snelheid deze moet gaan en dat als hij net bij het randje van het canvas is dat de beam verdwijnt.

**zeroPad**

* Dit is de functie die gebruikt wordt om het scorebord een meer retro gevoel te geven. Zo worden er nullen toegevoegd. Zo is het makkelijker om de score bij te houden.

**resetPlayer**

* Deze functie wordt aangeroepen bij hurtPlayer. In deze functie wordt bepaald dat ze speler een doorzichtigheid heeft van 0.5 terwijl de positie van het schip gereset wordt. Hierbij komt ook dat het schip dan op een bepaalde plek komt te staan en hoelang dit precies duurt. Als deze functie compleet is dan is ze doorzichtigheid van de speler er niet meer en kan de speler weer geraakt worden door vijandige schepen.