

## Reflectie verslag Jump a Mole:

### Proces:

In eerste instantie wou ik graag een schip simulatie game maken, waarbij de speler een stuur had wat hij zou kunnen draaien en waarvan de informatie door middel van een arduino wordt doorgegeven aan de computer. Hierop kreeg ik als feedback dat de tijd die ik hieraan zou besteden te veel zou liggen bij het maken van het spel zelf, en te weinig bij de arduino.

Om deze reden heb ik er voor gekozen om een heel ander concept te kiezen. Bij dit nieuwe concept wou ik meerdere torens maken waarbij de speler als het ware een reus is die zo snel mogelijk als er een toren omhoog komt, deze weer omlaag moet slaan.

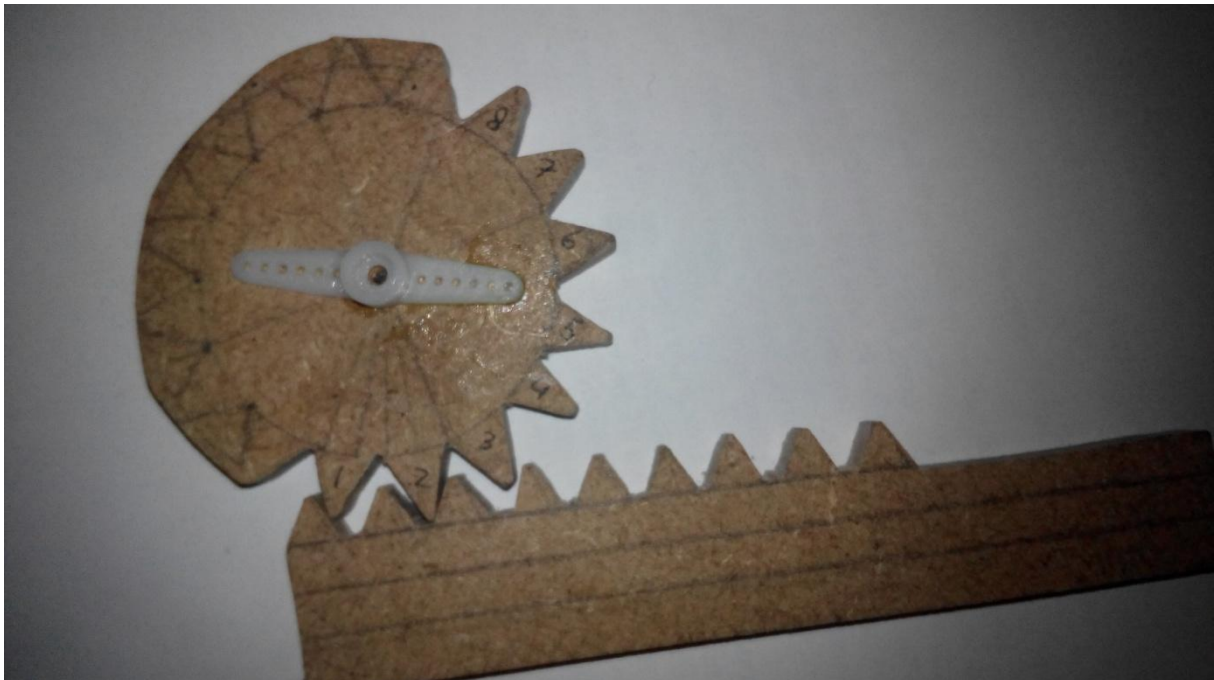
Ik besepte dat dit aardig ambitieus was, en dus zou ik er eerst naartoe werken om simpelweg één toren te maken die de speler steeds weer in zou kunnen slaan.

Gaandeweg het maakproces kwam ik erachter dat de 'toren' door de springveer veelste hoog zou komen. Toen ik dit opmerkte vond ik dit eigenlijk wel grappig. Al gauw noemde een klasgenoot het grappend 'Jump a Mole' en sindsdien heet het zo.

Later in het maakproces kreeg ik steeds meer met tijdsdruk te maken. Ik wou wel erg graag een zo goed mogelijk werkend spel maken en kreeg van Valentijn terecht de opmerking dat ik snel zou moeten beginnen met de code te schrijven.

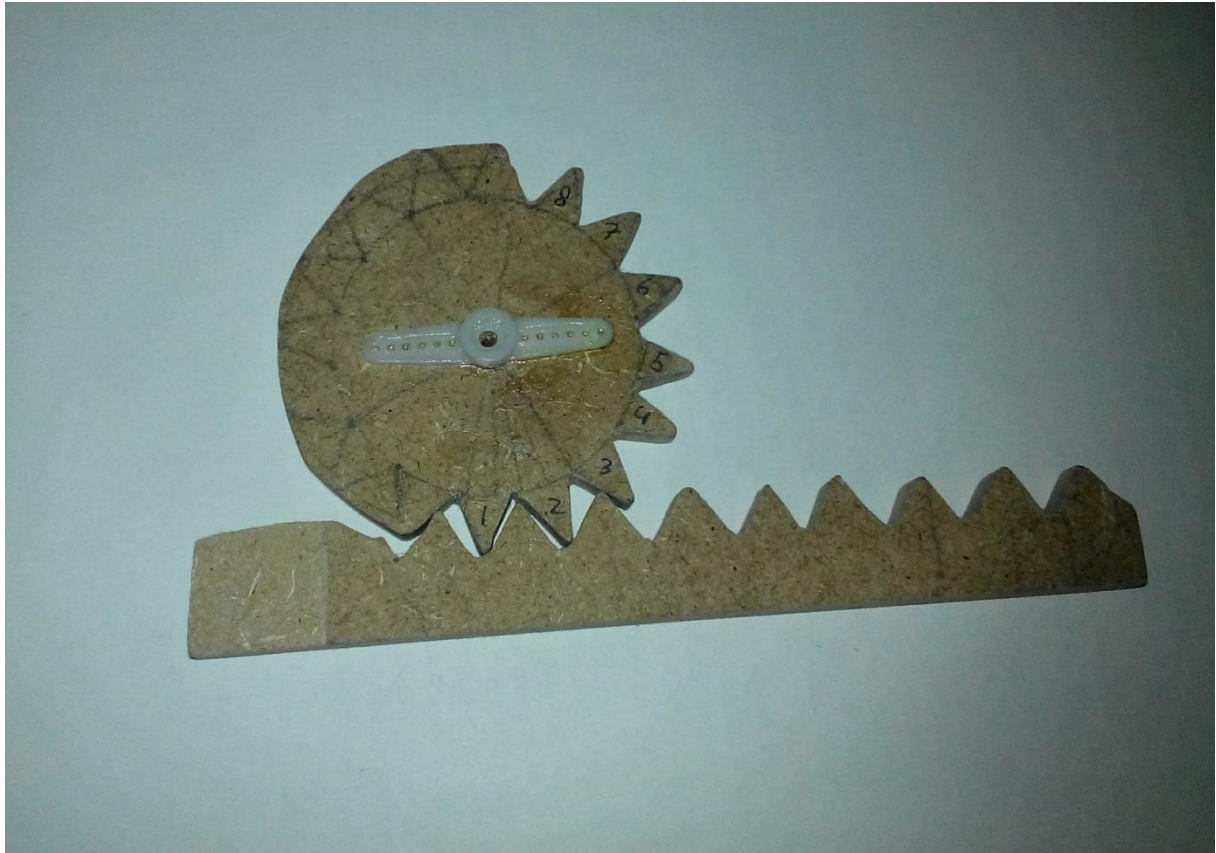
### Problemen:

Slechte verbinding tussen tandwiel en 'slot':



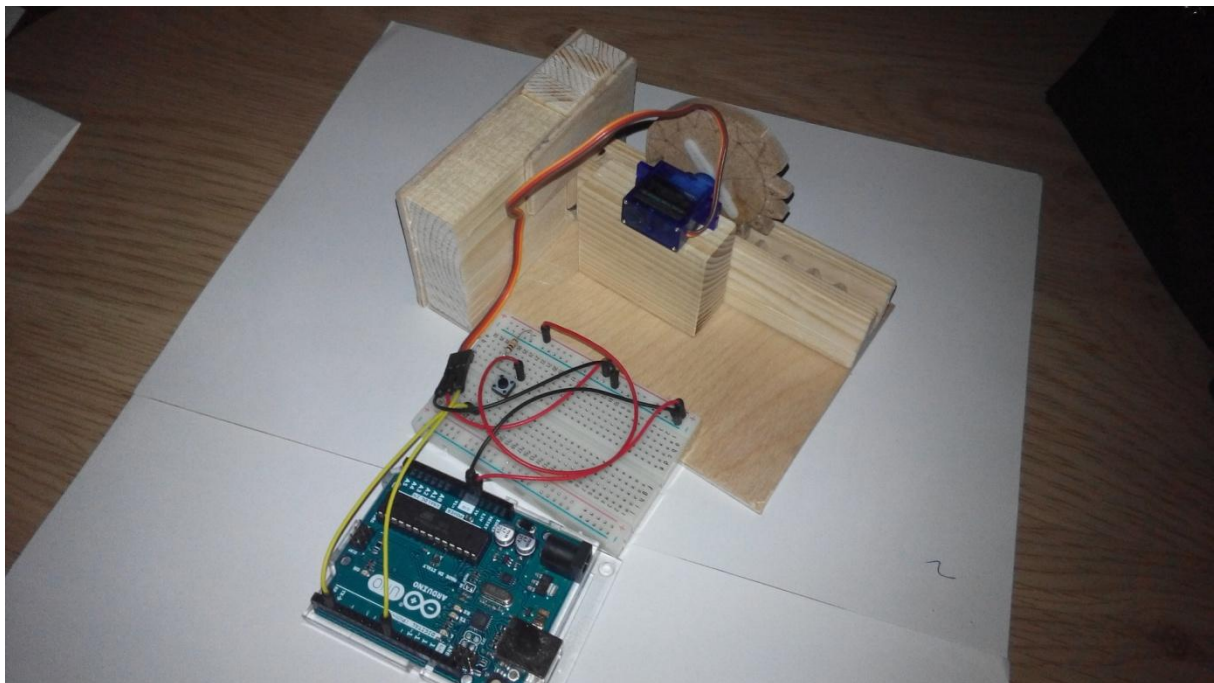
### **Hoe heb ik dit opgelost:**

Door de tanden van het tandwiel tand voor tand uit te tekenen in plaats van op gevoel dit te doen.



### **Eindresultaat:**

Het eindresultaat is helaas niet zo perfect geworden als ik het gewild had, maar niettemin is het grappig om mee te spelen:



Als de speler de 'mol' in het gat drukt(en stiekem op de button op het breadboard drukt) dan wordt de mol als het ware gelocked en kan die niet meer omhoog springen. Na een random tijd wordt het 'slot' open gedraait door de servo motor en springt de mol zo'n 20 centimeter de lucht in. Helaas is de kracht van de motor alleen dus niet sterk genoeg om zelf dit slot echt open te maken.

### **Outro:**

Sorry dat dit verslag enigzins afgeraffeld is maar ik had in het weekend een game jam en vandaag kwam ik pas om 8 uur thuis dus ik kon er serieus niet meer aan doen.... Jammer dat dit zo slecht geplanned is door de HKU.

Ik haat niet graag op de HKU dus wil ik er ook bij zeggen dat ik wel goed begeleid ben door de leraren.