# Programon:

* Keyhandler, deze class is verandwoordelijk voor het detecteren van input en het verwerken. Zoals bijvoorbeeld lopen.
* MainWindow, dit is het brein van de game. Hierin staat hoe en in welke volgorde de game logica uitgevoerd moet worden.

# Programon engine

* LCGRandom, dit is een alternatieve random class die random shorts maakt aan de hand voor een seed.
* Node, dit is een structuur voor onze tiles. Hierin staat de transform en de sprite van de node net als events.
* Sprite, dit is een structuur voor de texturen. Het bevalt een texture en tint.
* SpriteDrawer, deze class is verantwoordelijk voor het tekenen van onze game wereld. Hier valt onder: de achtergrond, de actors, zones en items.
* Transform, dit is een structuur voor de positie, scale en direction.

# Programon sound engine

De sound engine is verantwoordelijk voor de afspelen van geluiden op de correcte tijd. Er voor zorgen dat sounds niet andere sounds hinderen is ook een van zijn taken.

# Story

Story Programon

Je begint het spel met een team naam kiezen. Dan word je wat verteld over het spel. Hierna wordt er gevraagd om je begin programon te kiezen. Je word dan wakker in je bed. Je bent dan in je huis. Je kan hier met je moeder praten die je uitlegt over de functies in het huis. Je kan dan het huis uit waar je in een afgelegen huis bent je loopt een paar meter en je komt aan bij een dorpje. In het dorpje is zijn 2 huizen. In 1 huis zit een moeder en is een trap naar de kelder. In de kelder bevind zich prof. Piet van steen. Hij legt je een aantal dingen uit en geeft je een PCD (portable comtak device). In het device kan je zien wat voor programmeurs en soorten programmeurs er zijn. In het andere huis bevindt zich corne hij geeft je een map. Als je alle info hebt van piet kan je verder naar het noorden waar naast route 1 een npc staat die je wat kan uitleggen over combat als je dat wilt. Je komt hier bij een park waar hoog gras is. In het hoge gras zijn programons verstopt. Je moet hierdoor heen vechten om in het volgende dorpje te komen. Als je daar aan bent gekomen is er een gym waar zich, een hotel en een huisje. In de gym bevind zich peter. Als je deze hebt verslagen leert hij jou een aanval (bijv sarcasm) hij geeft je nu ook een sleutel van het schoolgebouw. Links van het dorpje is een moeras waarin wat items zijn te vinden. Hier kan je trainen voor de volgende stad. Aan de rechterkant van de stad bevind zich het pad naar de volgende stad. Deze is redelijk lang met steeds moeilijker programons. Eenmaal bij het stad aangekomen is een schoolgebouw, hotel, winkel en meerdere huizen. Links van de stad is een bos waarin medium level programons om op te trainen. Als je naar binnen wilt bij het school gebouw dan wordt gevraagd om de sleutel. Als je eenmaal binnen bent staan er meerdere npc’s op je pad deze moet je allemaal verslaan. Om bij de eerste leader te komen Fer. Dit herhaald zich op verdieping 1 en 2. Op verdieping 1 is de leader fedde en op verdieping 2 is het sietse. Als je sietse hebt verslagen heb de main story voltooid. Hierna is sietse unlocked als een vangbare programon.

# Overworld interaction

In de overworld kan je je karacter voortbewegen met de UP, DOWN, LEFT, en RIGHT keys. Met de actie knop kan je met objecten en npc’s interacties uitvoeren. Door over een exit tile te lopen ga je naar een andere map.

Door op escape te klikken wordt het spel gepauzeerd en wordt er een menu getoond.

# Programmon attributes

Hp: Geeft aan hoeveel healthpoints een programmon heeft. Als dit op 0 komt dan kan je niet meer vechten. Je moet hem dan naar het ziekenhuis brengen om hem te genezen.

Attack: geeft basisschade aan.

Defence: verminderd de schade die de vijand doet.

S-Attack: verhoogd schade van speciale aanvallen.

S-Defence: verminderd schade die speciale aanvallen van de vijand doen.

Speed: De programmon met de meeste speed valt als eerste aan.

Ep: Energy points. Geeft aan hoe vaak je een aanval kan gebruiken. In het ziekenhuis en met items kan je het genezen.

# Battle mechanics

Als je in een gevecht komt krijg je jouw programmon en die van de tegenstander te zien. De programmon van de tegenstander staat rechtsboven en die van jouw staat linksonder. Linksboven staat de naam, level, hpbalk, statuseffect en het aantal programmons die de tegenstander nog heeft te staan. Rechtsonder komt de naam, level, hpbalk, hoeveelheid hp, statuseffect en exp van jouw programmon te staan.

Onderaan is een balk met acties die je kan uitvoeren. Je kan kiezen uit fight, programon, bag en run. Als je fight selecteerd dan kan je uit abilities kiezen die je wilt uitvoeren. Als je programmon selecteerd kan je van programmon switchen. Door bag te selecteren kan je items gebruiken en met run probeer je weg te rennen. Hoe groot de kans is om weg te rennen is gebaseerd op speed, status en level.

# Status Effects

Confused

Enraged

Asleep

Distracted

Poisoned

Sick burn brah

# Types

Je hebt 3 types: applicatie ontwikkelaar, media developer en geo-icter.

Apo is goed tegen media en slecht tegen geo. Media is goed tegen geo en slecht tegen Apo. Geo is goed tegen apo en slecht tegen media.

# Verzamelen van programmons

Nadat je een programmon hebt verslagen is er een kans dat hij jouw team wilt joinen. Als je dat accepteerd hebt dan joined hij jouw team. Als je al 3 programmons hebt dan kost het geld om een taxi te huren die de programmon naar een hotel brengt. In het hotel lopen alle programmons die je hebt verzamelt rond en kan je switchen tussen programmons. Per verdieping in het hotel lopen er 10 programmons rond. Als er 11 programmons zijn komt er een extra verdieping bij. Je kan met de lift van verdieping veranderen.

# Levelen

Als je programmon genoeg exp heeft dan gaat hij een level omhoog. Hierdoor wordt de exp gereset en krijg je stat points waarmee je kan kiezen welke stat wordt verhoogd. De hoeveelheid exp die je krijgt na een gevecht is gebasseerd op het level van de tegenstander en het level van jouw programmon.

# Items

De soort items die je op je programmon kan gebruiken zijn: Genees items, statuseffect verwijder items en items die je boosten in een gevecht.

# Items

Euroshopper energy drank: geneest 20% van je EP.

Red bull energy: geneest 50% van je EP.

Worstenbroodje: geneest 20 hp.

Frikandellenbroodje: geneest je hp voor 50.

Napoleon!: Geneest alle status effects.

Dextro: level omhoog.

Cold water: Geneest sick burn brah status effect.

# Programmons

Steven

Type: Apo

Terarria

Heavy voice

Koen

Type: Media

Sync first!

Boostrap linken

Luuk

Type: Geo

Cawcaw

Vectorlayer

Rasterlayer

Fer

Type: Apo

Aanvallen:

Boring powerpoint.

Bad puns

# Aanvallen

Terarria: Geeft kans op distracted status effect.

Heavy voice: doet schade tegen de tegenstander

Sync first!: Als deze aanval word gedaan voordat de tegenstander aanvalt doet deze schade

Bootstrap linken: Defence up

Cawcaw: Confusion en schade.

Vectorlayer: speed decrease

Rasterlayer: speed increase

Boring powerpoint: Zorgt ervoor dat de tegenstander distracted of asleep wordt.

Bad puns: Doet schade en geeft kans op bad burn brah.