

Keuzedeel examenopdracht

Basis programmeren van games

Ontwikkelaar: Dennis Poldervaart

Start: 04-11-2022

Opleverdatum: 18-11-2022

Presentatie: n.o.t.k.

Opdracht:

2D platform Game

Een bedrijf dat zich inzet voor een beter milieu wil een platform spel waarin spelers al het afval in een level moeten verzamelen. Als al het afval is opgepakt gaat een deur naar het volgende level over. Door het level vindt de speler vijandelijke obstakels. De keuze is vrij om deze statisch te houden of te laten bewegen.

Dit spel moet de volgende elementen bevatten:

- Menu (start, uitleg, afsluiten)
 - Bestuurbaar karakter (lopen, springen, vallen, stilstaan, etc.)
 - Unieke power-up items die te verzamelen/gebruiken zijn (wat deze doen mag je zelf bepalen)
 - Een timer per level: als deze timer is afgelopen is het karakter dood en verliest de speler een leven.
 - Vijandelijke obstakels: dit mag in de vorm van vijanden of obstakels zoals spikes, etc.
 - Drie levens
 - Drie levels
-
- Het ontwerp moet wel passen bij het onderwerp.
 - Er moet verzorgde documentatie bij de game beschikbaar zijn.

Oplevering

Je stuurt voor het examen je gemaakte werk in een zip file op naar devkeuzedelen@fcroc.nl

Het moet verder voldoen aan de gestelde eisen en criteria geldende voor het keuzedeel.
geldende voor het keuzedeel.