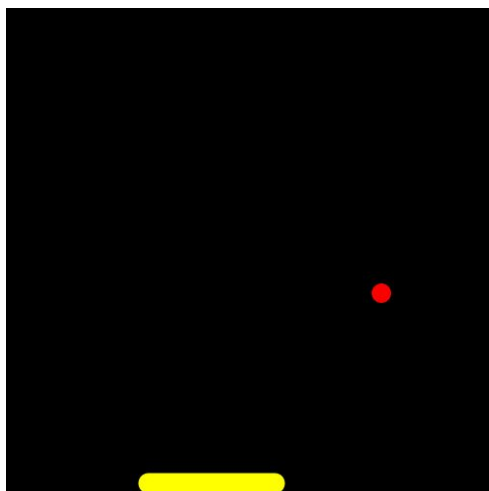


LABO DEELEXAMEN

VOORZIENE EXAMENTIJD: 120min.

Lees voor je begint met programmeren goed de opgave door.
Er is een **screencapture** beschikbaar van de werkende applicatie.



OPGAVE

Maak gebruik van de geziene technieken & classes om je project te structureren. Maak ook gebruik van webpack en babel zoals in de labo lessen. Voor je project maak je ook een git-repository aan. Bij elke werkende feature doe je een commit.

Doel van de game is een bewegende rode bal op te vangen met de gele paddle.

De game start van zodra de gebruiker klikt met de muis.

Zolang als de gebruiker de bal correct opvangt, blijft de bal botsen in de applicatie.

Wanneer de bal niet wordt opgevangen verdwijnt de bal. Vervolgens kan de gebruiker via click met de muis opnieuw een bal afvuren.

VEREISTEN

- de bal beweegt met een **constante snelheid**.
- bij elke nieuwe start wordt de bal **random naar links of rechts** afgevuurd met dus een constante snelheid in de x en y richting.
- gebruik van **klassen** om je project te structureren
- gebruik **webpack & babel** en **git (tenminste 3 commits)**
- **optimaliseer** je code (slechts 1 bal instantie)
- afmetingen game: 500px x 500px

INDIENEN

De functionaliteiten van je game worden geëvalueerd op basis van je laatste development build die te vinden is in de dist map van je project.

Kopieer de volledig projectmap (dus inclusief package.json, webpack.config.js, src folder, dist,...) naar je bureaublad (niet slepen, maar via CMD+C, CMD+V).

Verwijder de node_modules map uit deze map.

Zorg dat de map de juiste naam heeft en maak er een **ZIP archief** van:

2DEVX_naamVoornaam_COD_DEELEXAMEN.zip
(vb: 2DEV1_deWeggheleireKoen_COD_DEELEXAMEN.zip)

Dien dit ZIP bestand in via de **COD dropbox** tav **alle cursus beheerders**.

Opmerking: ingediende files die niet voldoen aan bovenstaande voorwaarden worden beschouwd als niet ingediend en kunnen niet beoordeeld worden!

Controleer voor het indienen dat je ZIP het examen bevat en dat deze **niet corrupt** is !

Controleer ook dat je het bestand in **de juiste dropbox** hebt ingediend !