

# Tekst-based applicaties onderzoek

Mijn naam is Robin Zhao en vandaag schrijf ik mijn onderzoeksverslag over tekst based applicaties. In dit onderzoeksverslag ga ik u vertellen over wat tekst-based applicaties zijn, de geschiedenis ervan en de verandering van vroeger en nu.

## Wat is tekst-based?

Tekst-based is eigenlijk als wat de naam zegt. Alles wat tekst-based is heeft als hoofddoel dat het tekst gebaseerd is, dus graphics en geluid maken wat minder uit. Dat wil niet zeggen dat bij tekst-based applicaties geluid en beeld niet belangrijk is. Het is zijn secundaire belangstellingen. Je kan bijvoorbeeld denken aan tekst-based games. Bij tekst-based games zie je een heleboel tekst en je kan alleen maar commands geven door iets in te typen. Je merkt dat bij dit soort spellen je geen hardcore muziek op de achtergrond hoort of geweldige beeldvormgeving, zoals de games van tegenwoordig waarbij je dit soort dingen wel hebt.

## Geschiedenis

Tekst-based applicaties gaan terug naar de tijd van teleprinters in 1960. In deze tijd had je alleen maar mainframe computers, omdat in die tijd video terminals niet normaal duur waren. Zo bij mainframe computers moest je de spellen gaan uitprinten op papier. Je moet de spellen van vroeger ongeveer zien als Dungeons and Dragons, waarbij je karakter status, eigenschappen en verhaallijn op papier staan. In de jaren 70 werden de videoterminals wat goedkoper, zo begonnen universiteiten een beetje te experimenteren met het idee om met artificial intelligence te gaan testen om kijken hoe ver het kan komen. De meeste spellen dat werden gemaakt waren gebaseerd op Dungeons and Dragons. In deze tijd miste er een belangrijk iets, en dat was het kunnen opslaan van jouw progressie. De reden hiervoor was dat computers vroeger te simpel waren, maar ook omdat hardware in die tijd heel erg gelimiteerd was. Dit was ook weer niet zo'n groot probleem, sinds het open source was, wat wil zeggen dat iedereen toegang heeft tot de apps. Met dit kan iedereen de games aanpassen en nieuwe dingen toevoegen. Uiteindelijk werden de game werelden, verhaallijn en game sessies verlengt.

## Vroeger en nu

De computerwereld is heel ver gekomen, zoals je nu kan zien hebben we nu overal telefoons, tablets, computers, ect. Je hebt daar veel beeld en geluid bij, maar vroeger was dat het geval niet. Vroeger had je echt een zwart beeldscherm met witte tekst en niks anders. Tegenwoordig heb je nog steeds zulke soorten games/apps. Bij coderen zie je dit vaak. Er zijn speciale games dat alles hebben gemixt met elkaar. Denk bijvoorbeeld aan Minecraft story mode of Fallout.