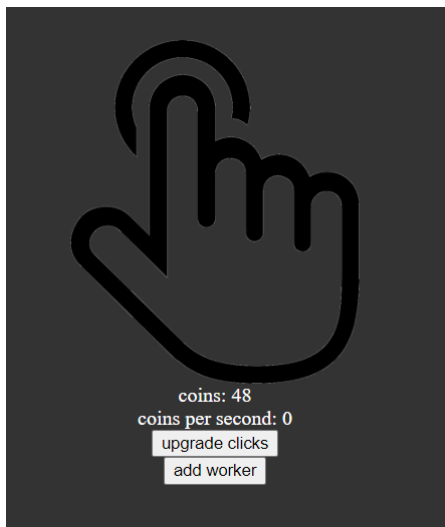


# Interactieve media sprint x

## Opdracht:

Voor mijn sprint x heb ik gekozen een idle klikker game te coderen. Omdat ik graag verder wil gaan in development en dit mijn een goede manier leek om meer development doelstellingen aan te tonen. Via een idle clicker game kan ik namelijk simpel beginnen en gebaseerd op de hoeveelheid tijd de game steeds verder uitbreiden.

## Eerste prototype:



Voor de eerste versie heb een simpel proof of concept gemaakt met weinig to geen design om de fundamentele van mijn project uit te testen. Klikken voor meer coins het kopen van upgrades.

```
function myTimer() {  
  money += moneysec;  
  document.getElementById("coins").innerHTML = "coins: " + money;  
}  
setInterval(myTimer, 1000);
```

Deze versie had een timer die om de seconde de score update en wanneer je klikt. Het probleem dat dit veroorzaakt is dat het kopen van upgrades heel 'unresponsive' voelt omdat de hoeveelheid coins niet gelijk omlaag gaat.

Verder waren er al wel 2 werkende upgrades. 1 voor het klikken zelf en de 2<sup>de</sup> om een werknemer in te huren die je 10 coins per seconde geeft.

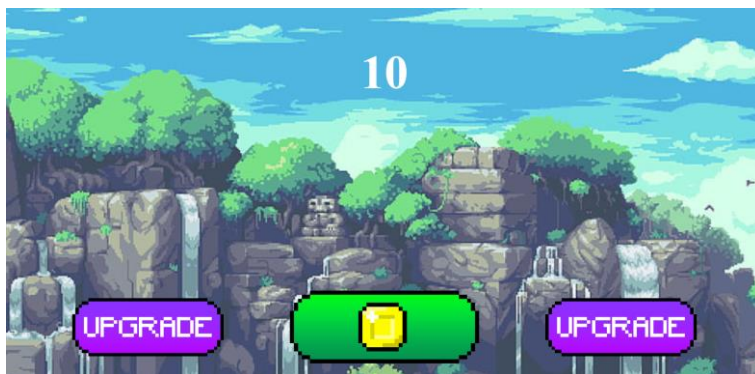
```
document.querySelector(".upgrade").addEventListener("click", clickupgrade);




function clickupgrade(){
  clickworth = clickworth * 5;
  money -= 25
}

document.querySelector(".worker").addEventListener("click", workeradd);

function workeradd(){
  if(money >= workercost){
    moneysec += workersec
    money -= workercost
    workercost = workercost * 2.1
    workercost = Math.floor(workercost);
    moneysec += 5;
  }
}
```

versie 2:



1		click worth	75
1		click boost	100
1		triple click	500

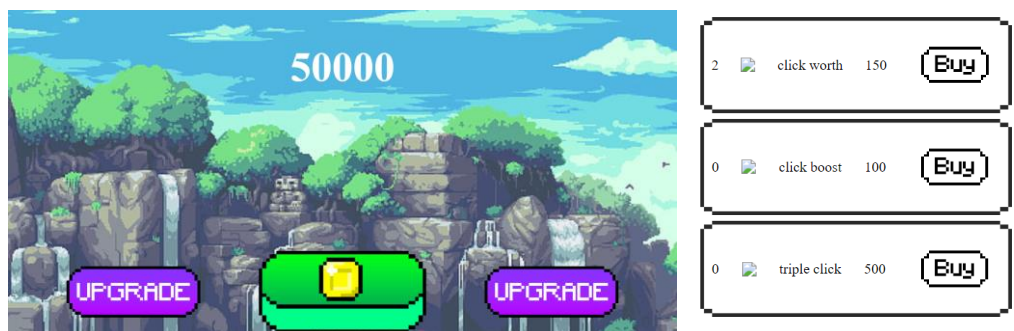
De 2<sup>de</sup> versie is visueel een stuk sterker als versie 1. Deze versie is fijner om naar te kijken en behoudt nog steeds de eenvoudigheid van het vorige design.

```
for (var i=0;i<upgradefile.length;i++){
  const shop = document.querySelector(".sidenav")
  const shopitem = shop.appendChild(document.createElement('div'));
  shopitem.classList.add('shopitem')
  shopitem.id = upgradefile[i].id
  const kader = shopitem.appendChild(document.createElement('img'));
  kader.classList.add('kader');
  kader.src = "shopkader.png";
  const level = shopitem.appendChild(document.createElement('p'));
  level.classList.add("upgrade-level");
  level.innerText = upgradefile[i].level
  const icon = shopitem.appendChild(document.createElement('img'));
  icon.classList.add("upgrad-icon");
  icon.src = upgradefile[i].icon
  const name = shopitem.appendChild(document.createElement('p'));
  name.classList.add('upgrade-name')
  name.innerText = upgradefile[i].name
  const cost = shopitem.appendChild(document.createElement('p'));
  cost.classList.add('cost');
  cost.innerText = upgradefile[i].cost
}
```

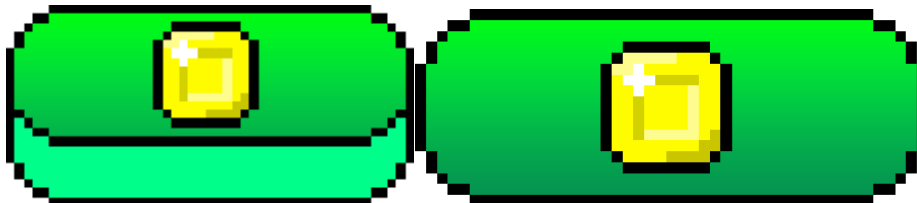
In versie 2 was ik al begonnen met het toevoegen van de upgrades via json data. Helaas werkte in deze versie het kopen van de upgrades nog niet vanwege een verandering in de code. Ook had ik een addEventListener voor elke upgrade omdat ik nog bezig was met zoeken naar een effectievere manier.

```
document.getElementById("0").addEventListener("click", buy)
document.getElementById("1").addEventListener("click", buy)
document.getElementById("2").addEventListener("click", buy)
```

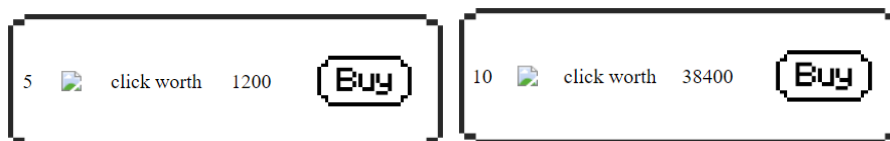
## Versie 3:



Visueel is er niet veel veranderd tussen versie 2 en 3 op de middelste knop die nu 2 standen heeft. Ingedrukt en niet ingedrukt



De upgrades werken in deze versie en het is mogelijk voor de gebruiker om te zien welk level de upgrade is en de kosten van de upgrade. Deze versie heeft nog geen coins per seconde mechanic.



## Versie 4:

Versie 4 heeft een meer uitgebreide shop. De coins per seconde zijn weer terug gebracht maar zijn nu clicks per seconde.

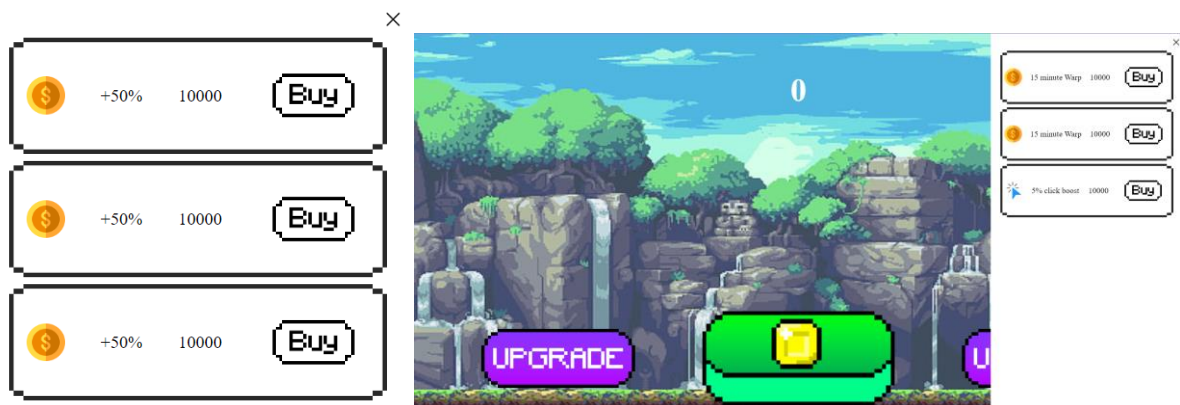


## Versie 5:

Voor versie 5 heb ik een kleine randomized shop gemaakt die om de 2 minuten nieuwe items laat zien.

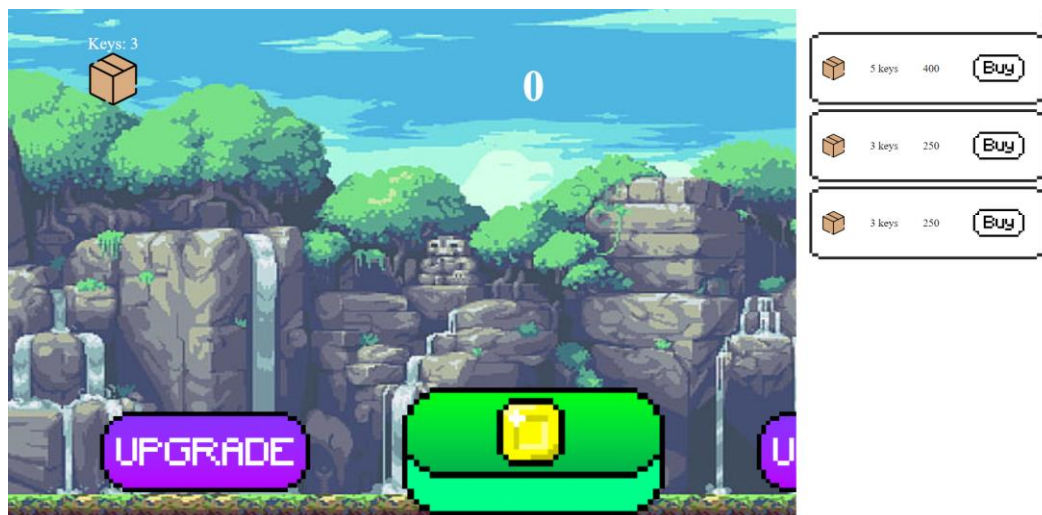


Ik heb hiervan eerst een proof of concept gemaakt voordat ik deze heb toegevoegd aan versie 5. Ook heb ik icoontjes toegevoegd aan de upgrade en shop items.



## Laatste versie:

Voor versie 6 heb ik een lootbox mechanic toegevoegd aan het spel. Je kan deze lootboxes openen door middel van keys die nu ook gekocht kunnen worden in de randomized shop. En aan de linker bovenkant van het scherm kan je deze keys gebruiken om om money te winnen uit de lootboxes.



De lootboxen laten ook zien hoeveel je de laatste keer gewonnen hebt.

