

# Roadfighter Verslag

Voor  
Professor. Broeckhove  
Meneer Daneels

Door  
Senne Rosaer  
S0172200

21 Januari 2019



Voor ik de keuzes ga bespreken die ik gemaakt heb voor mijn project ga ik eerst vermelden dat dit project niet volledig is. Ik heb zo veel mogelijk geïmplementeerd maar niet alles vanwege een tekort aan tijd door mijn afwezigheid en revalidatie na een operatie.

De implementaties die ik gedaan heb zijn het besturen van een speler, één soort passerende auto, schieten, collision en score.

Ik heb het hierbij gelaten omdat ik dan wel alle design patterns gebruikt heb en toch een speelbaar spel heb.

Voor de speler zijn de acties vrij vanzelfsprekend, bewegen met de pijltjes en schieten met spatie. Een gewoon bewegende achtergrond om de snelheid van auto weer te geven en de snelheid van die beweging is relatief aan de snelheid van de speler. De achtergrond zelf zijn drie sprites die elk iets groter zijn dan de hoogte van het scherm en achter elkaar geplakt zijn, wanneer er een van die drie te ver naar beneden is geschoven zal die terug bovenaan gezet worden. Op deze manier zal de achtergrond nooit ten einde komen. Dit vond ik de meest logische manier zonder terug te vallen op features van SFML zelf.

Het genereren van passerende auto's doe ik met een timer om zo om de zoveel tijd een auto te genereren op een bepaalde locatie. Momenteel is deze tijd constant onafhankelijk hoe ver we gaan maar het plan was wel om deze tijd aan te passen zodat het moeilijker is na verloop van tijd. Het genereren van deze auto's gebeurt ook enkel vanaf dat de speler een bepaalde snelheid heeft omdat het niet veel nut heeft auto's te generen met een snelheid die hoger ligt dan de huidige snelheid van de speler.

Collision doe ik door van elk object een centrale positie bij te houden en de breedte en hoogte. Zo ga ik op elke update kijken of er een hoekpunt van de rechthoek die het object omringt tussen de uiterste waarden van een andere rechthoek ligt.

Dit zijn de voornamelijkste keuzes die ik heb moeten maken voor de huidige implementaties.