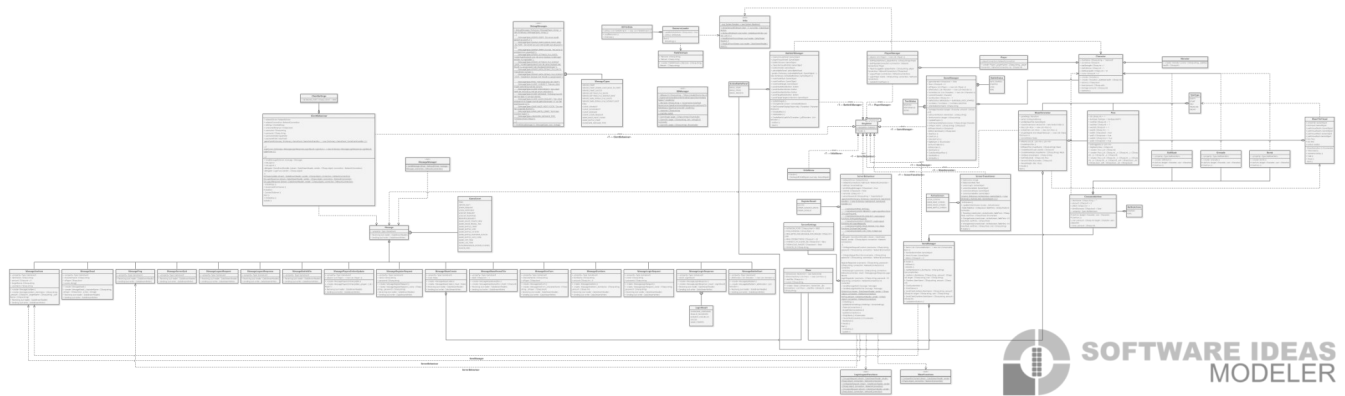


Game Concept

Het idee van dit spel is een soort van Dungeon Crawler. Spelers navigeren door een doolhof en komen hierbij regelmatig monsters tegen die ze moeten verslaan. Hierbij kunnen ze gebruik maken van diverse items die in het doolhof gevonden kunnen worden. Hoe dieper je het doolhof in gaat des te lastiger het zal worden om te overleven. Tevens kun je medespelers zekken door hen aan te vallen als je zelf voor de hoogste score wilt gaan.

UML diagram

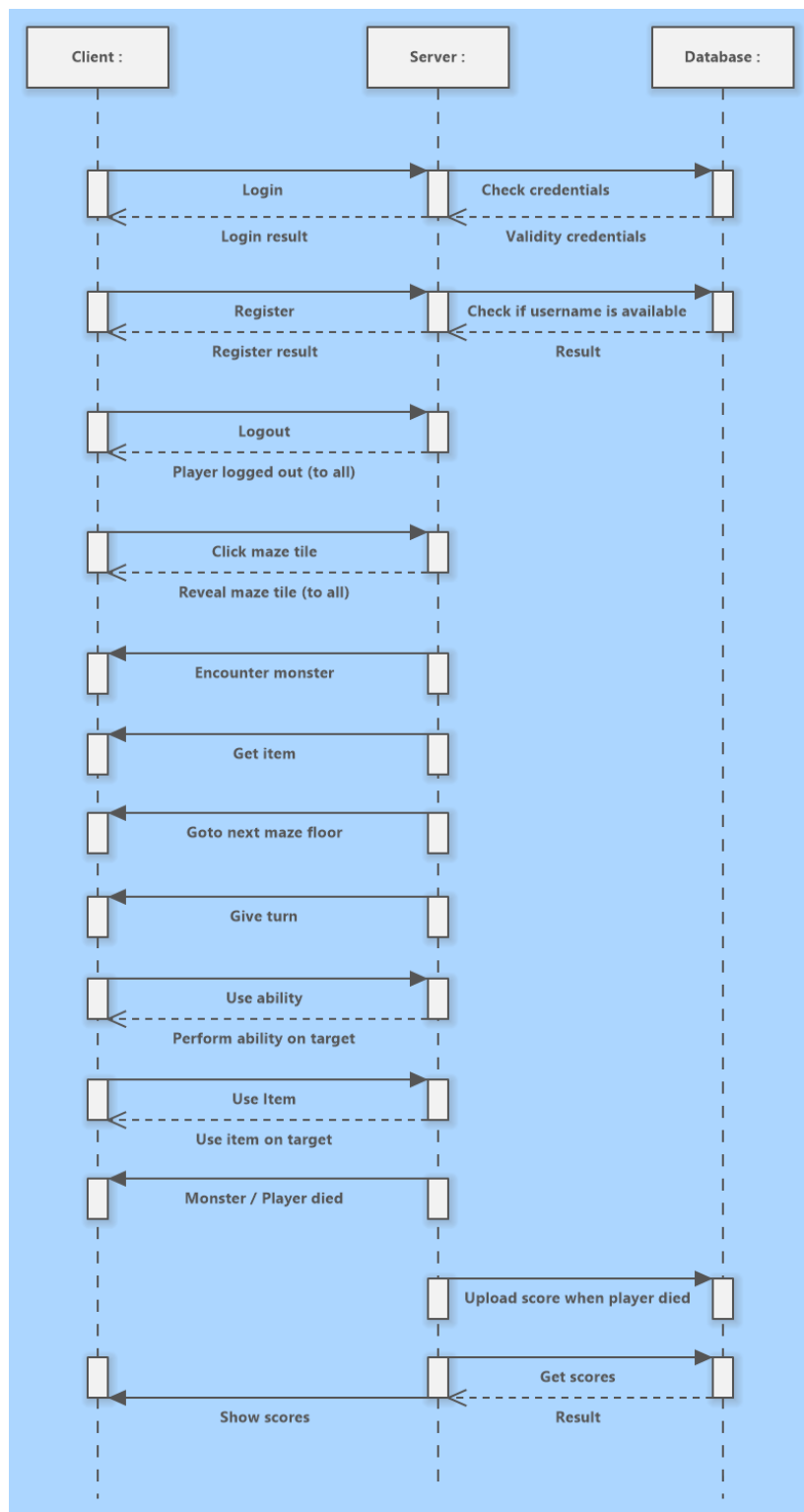


[Link voor groot formaat](#)

Opzet

Alle berichten zijn afkomstig van de class message. Wanneer de client of server een bericht stuurt wordt er aan de andere kant gekeken wat voor type bericht het is. Hierdoor weet de ontvanger niet alleen wat er verwacht wordt, maar ook hoe de informatie uitgelezen moet worden. Momenteel zijn de server en client twee verschillende projecten en het idee was dan ook om ze samen te brengen. Helaas ben ik hier niet aan toe gekomen, omdat ik tegelijkertijd met dit vak stage moest lopen.

Sequence diagram



Broncode, database bestanden en builds

https://github.com/Snorro1998/Kernmodule_4_GDev

Instructies

1. Start de server. Zorg ervoor dat je verbonden bent met het internet.
2. Start een client. Log in met de gebruikersnaam Stals en het wachtwoord AHUM (of Tjaard en VV)
3. Klik de knop start game
4. Alle verbonden clients kunnen nu het spel spelen