

# Afspraken 4-Geavanceerde programmeertechnieken

- Presentatie van project (slide template)
- Maximum 5 minuten
- Live demo
- Verkoop je project
- Toon je unieke features
- Geef aan welke basis functionaliteit je **WEL** en **NIET** gemaakt hebt
- Geef aan wat je extra/speciaal gemaakt hebt
- **Bij het aanvangsuur** van de groep moet iedereen **aanwezig zijn!**
- Inleveren van de projectinformatie (**deadline en indienen op Blackboard**)
  - Volledige in IntelliJ importeerbare source code/mappenstructuur inclusief alle nodige data- en configuratiebestanden.
  - Prompt portfolio met LLM gegenereerde content, debugging, etc.
  - De tijdens het examen gebruikte **presentatie**.

# Evaluatie criteria 4-Geavanceerde programmeertechnieken

- Programmeer skills
  - Datastructuur
  - Code conventions (opmaak, documentatie (javadoc),...)
- Geavanceerde technieken
  - Abstract factory
  - Scheiding game/view
  - Data-oriented design
  - Packages
- Functionaliteit

(Player, Enemies, Upgrades/Bonussen, Collision detection, Stopwatch/timer, Score, Config file, minstens 2 levels, minstens 1 game script in Lua)
- Facultatief

(Sounds, Animations, Extra levels, Crazy things,... )