Technisch ontwerp

Accuraatheidstester

Stefan Meijer

INF2-SE

Inhoud

[Inleiding 2](#_Toc116336338)

[Klassendiagram 3](#_Toc116336339)

[Spelhandleiding 4](#_Toc116336340)

[Installatiehandleiding 4](#_Toc116336341)

# Inleiding

Accuraatheidstester, het spel om je reactievermogen en accuraatheid te testen doormiddel van schieten op bewegende figuren.

In dit technisch ontwerp worden allereerst de klassen bescheren van de applicatie. Daarna wordt er uitgelegd hoe het spel werkt. Tot slot wordt er uitgelegd hoe de applicatie te installeren is.

# Klassendiagram

In dit hoofdstuk wordt doormiddel van een diagram alle klassen besproken die in de applicatie gebruikt worden.

# Spelhandleiding

In dit hoofdstuk wordt uitgelegd hoe het spel werkt en worden de regels doorgenomen.

Je kan op de figuren schieten door er op te klikken. Voor elk figuur dat je raakt, krijg je 10 punten bij jouw totaalscore opgeteld. Klik je mis? Dan worden er 5 punten van jouw totaalscore afgetrokken. Het is tevens niet mogelijk om een score lager als 0 te halen.

De Sprite (Jouw poppetje) waarmee je speelt kan naar links en rechts bewegen doormiddel van de A en D toets, A voor naar links en D naar rechts. Mocht een van de bewegende figuren de Sprite raken? Dat worden er 10 punten van jouw totaalscore afgetrokken.

Een ronde duurt 60 seconden, binnen deze tijd moet je dus zoveel mogelijk bewegend figuren beschieten en ontwijken om dus zoveel mogelijk punten te halen. Voor dat je het spel start kom je eerst op een welkomstscherm waar je jouw spelersnaam in moet vullen met een knop om het spel te beginnen. Als je naar het scorebord toe wil, dan kan je op die knop drukken. Op het scorebord staan alle highscores, gesorteerd van hoog naar laag.

# Installatiehandleiding

In dit hoofdstuk wordt uitgelegd hoe de applicatie te installeren is op een eigen computer.