# Phaser3

## Voordelen

* Gratis
* Preloader voor JSON bestanden
* Veel over te vinden
* OOP structuur

## Nadelen

* Kan met javascript & typescript, wellicht dat daar miscommunicatie in onstaat

# MelonJS

## Voordelen

* Op alle browsers beschikbaar
* Gratis

## Nadelen

* Grote, maar slecht gedocumenteerde documentatie
* Weinig voorbeelden

# ImpactJS

## Voordelen

* Op alle HTML5 browsers beschikbaar
* Zelfs 3d mogelijk

## Nadelen

* Verouderd
* Zwaar

# ExcaliburJS

## Voordelen

* Goede documentatie  
  OOP
* gratis

## Nadelen

* Alleen in typescript

# KaboomJS

## Voordelen

* Veel documentatie
* Veel over te vinden
* gratis

## Nadelen

* Niet OOP

Idee spel - Accuraatheidtester

Een spel waar je, je reactievermogen en accuraatheid kan testen doormiddel van schieten(klikken) op bewegende figuren.

* Je kan schieten op de figuren door er op te klikken;
* Voor elk figuur dat je beschiet krijg je 10 punten bij jouw totaalscore opgeteld;
* Voor elke mis-klik krijg je 5 punten eraf;
  + Je kan niet lager dan 0 punten hebben;
* De karakter van de speler kan naar links en naar rechts bewegen met A en D;
  + Er zullen verschillende ‘Sprites’ worden gebruikt als animatie;
  + Mocht een van de figuren de Sprite raken, dan krijgt de speler 10 punten aftrek;
* Een ronde duurt 60 seconden, binnen deze tijd moet je zoveel mogelijk figuren beschieten;
* Er komt een welkomstscherm met knoppen naar de verschillende beelden: Spel starte en scorebord;
  + Ook zal er een veld zijn waar je een naam in moet vullen;
* Op het scorebord komen alle highscores van alle spelers te staan, gesorteerd van hoog naar laag;
* Na het beëindigen van een spelronde kom je op een overzicht waar jouw score groot in beeld staat met een knop: ‘Ga verder’;
  + De knop ‘Ga verder’ verwijst de speler weer door naar het scorebord;

Vragen

Is het erg als de opdracht niet helemaal af is?  
Nee, tijdig aangeven

Moet de code OOP zijn?  
Niet helemaal, maar niet klakkeloos lelijk alles neerzetten, wel functies gebruiken

Wat wordt er nou verwacht van het technisch ontwerp, gewoon hetzelfde als die bij project?  
Dat ze het zelf kunnen installeren instalatiehandleing, info over het project en een klassendiagram.

Moet de video alleen voor het spel zijn, of ook voor de code?  
mag ik zelf weten, sowieso van het spel