



FAKEMARIO DELUXE.



Steffan van der Werf

inhoudsopgaven

Inleiding.....	3
Standaarden en richtlijnen.....	4
Code conventies.....	4
Layout.....	4
Progameertalen	4
Klassen diagram	5
Gebruikersinterface	6
Processen	9

Inleiding

FakeMario deluxe. is een spel wat geïnspireerd vanuit de originele mario games waarin je zo snel mogelijk van punt A naar punt B moest navigeren en ondertussen coins pakken voor een hoger score. In Fakemario Deluxe gaat het net wat anders je moet door de map heen manoeuvreren en de EC coins pakken waardoor je een quizze scherm voor je krijgt waarin je een vraag moet beantwoorden. De game is over zodra je alle coins hebt gepakt.

Hoofdstuk 1 gaan we het hebben voor de standaarden en richtlijnen die ik ga gebruiken om deze game te maken. Zoals de code conventies, welke programmeer talen er gebruikt gaan worden en welke libraries er gebruikt worden. Hoofdstuk 2 gaat bestaan uit het klassendiagram. Hoofdstuk 3 gaan de gebruikersinterfase met uitleg bevatten. In het laatste hoofdstuk ga ik de grootse processen bespreken.

Standaarden en richtlijnen

In dit hoofdstuk ga ik het hebben over de code conventies, programmeer talen en libraries die nodig zijn om deze game tot een succes te maken.

Code conventies

Benamingen

- Benaming van variabelen en methoden moeten logisch zijn en in camelCase genoteerd zijn

Voorbeeld:

```
testMethode();  
testVariabele;
```

- Klasse namen beginnen met een hoofdletter;

Voorbeeld

```
o TestGame();
```

- Constante variabelen staan beschreven in hoofdletters

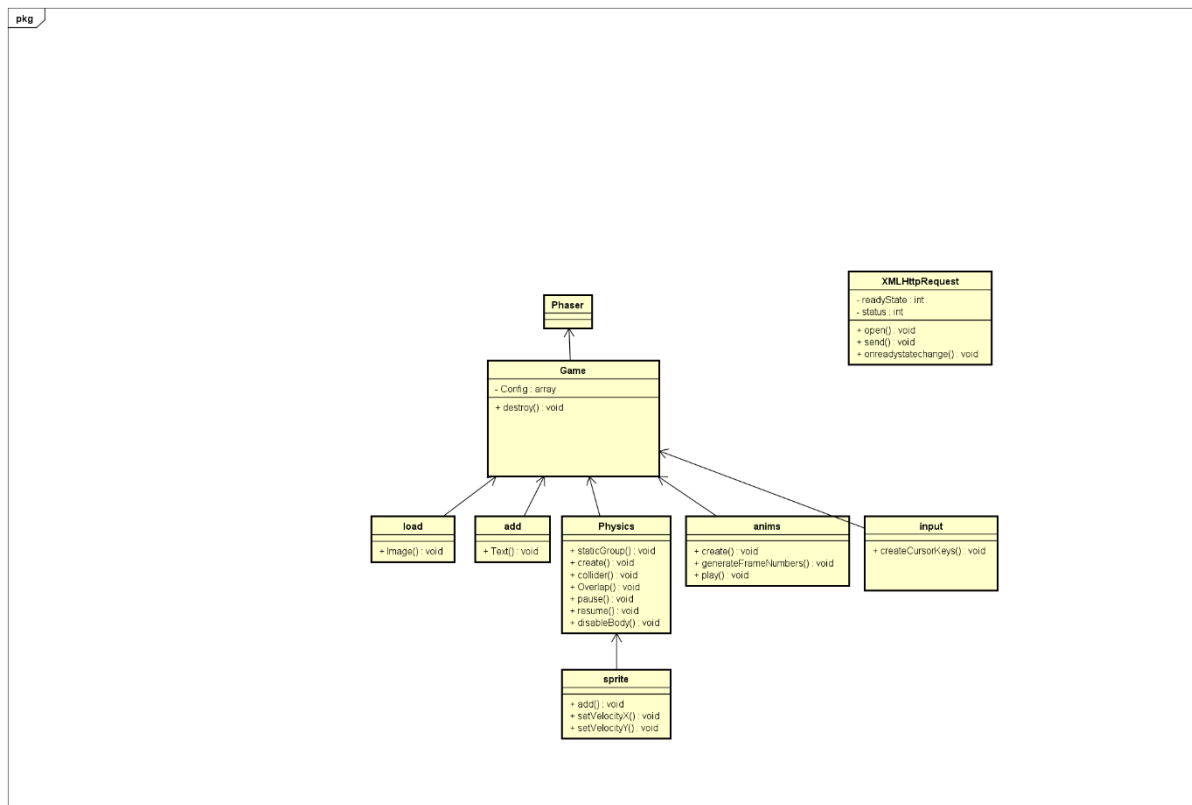
Layout

- Alle statements binnen een block zijn één indentatie;
- Er moet altijd gebruikt gemaakt worden van curly brackets bij het gebruik van een if/else statement, switch statement en loops(indien het ondersteund wordt door de programmeertaal).

Progameertalen

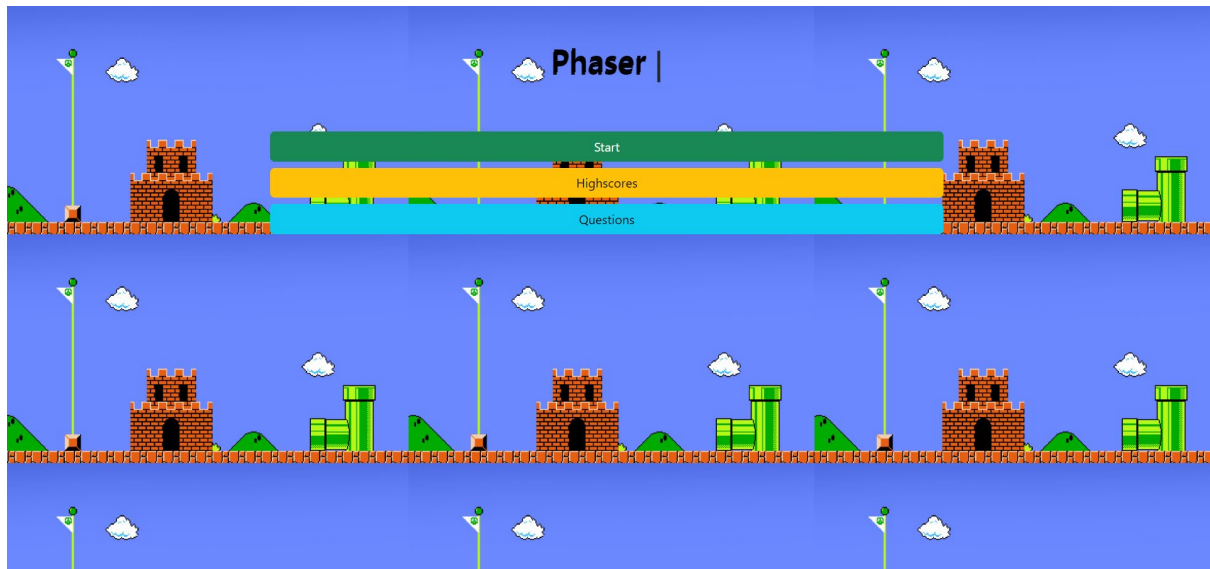
Voor deze game zijn de talen HTML5, CSS, PHP en Javascript. HTML gaat gebruikt worden de structuur van de game te bepalen. De styling gaat worden gedaan met CSS waardoor de positie en kleuren worden bepaald. PHP gaat gebruikt worden om met de database te communiceren. Javascript gaat gebruikt worden voor de game zelf en het navigeren over de pagina's

Klassen diagram

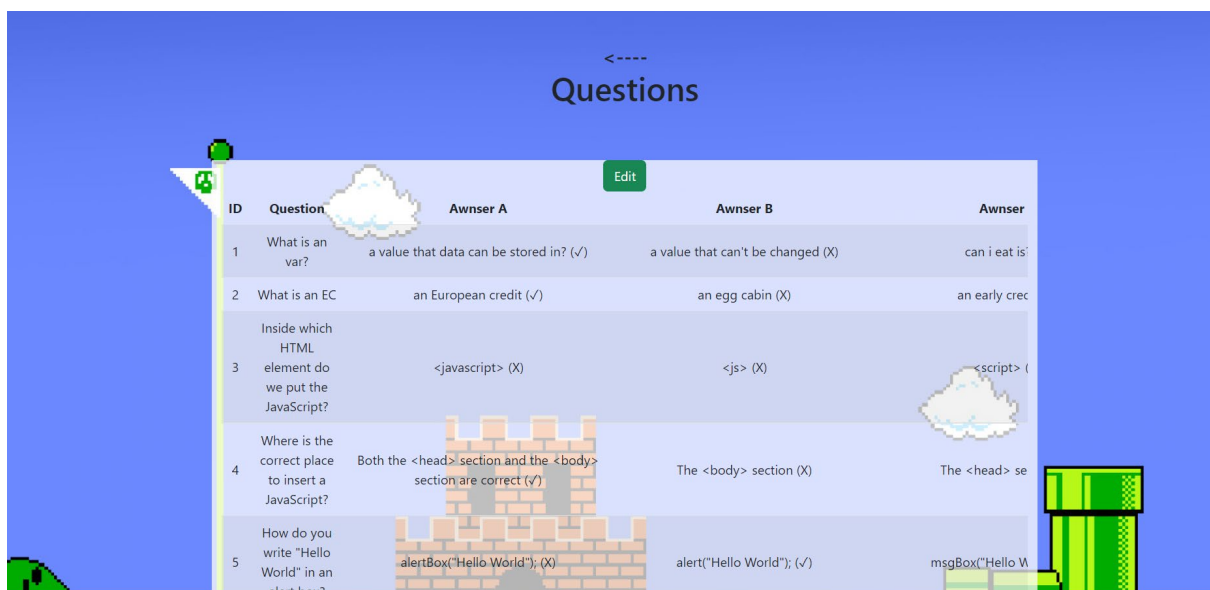


Gebruikersinterface

Hoofdmenu



Vragen scherm



Edit vragen scherm

<----
Question 1

What is an var?

Question

What is an var?

Answer A

a value that data can be stored in?

Answer B

a value that can't be changed

Answer C

can i eat is?

Answer D

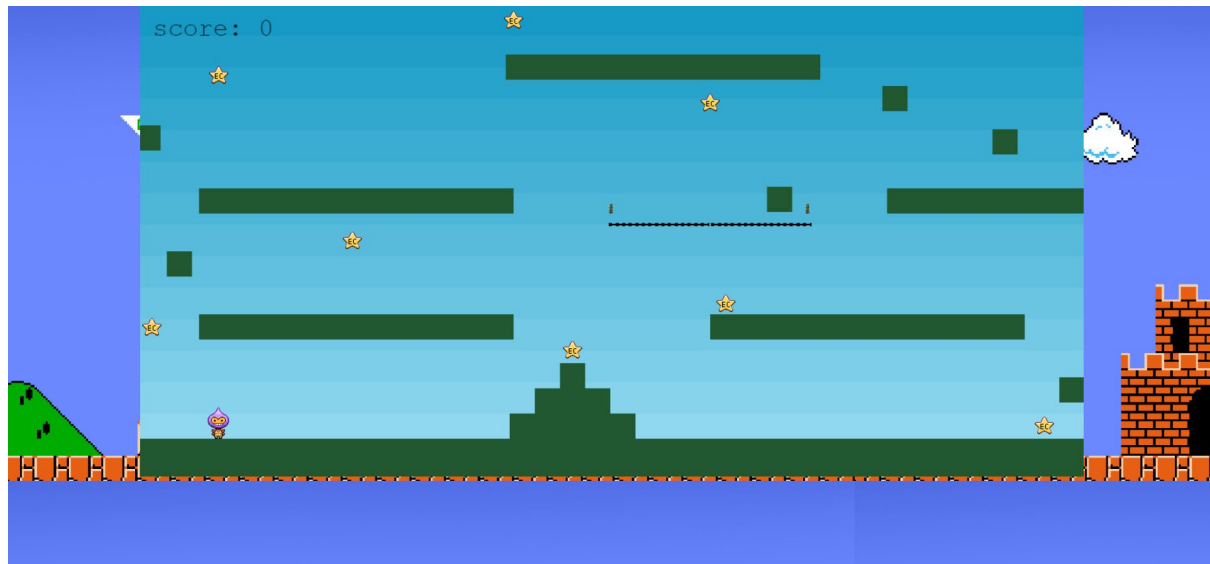
a place to put your tears

Correct answer

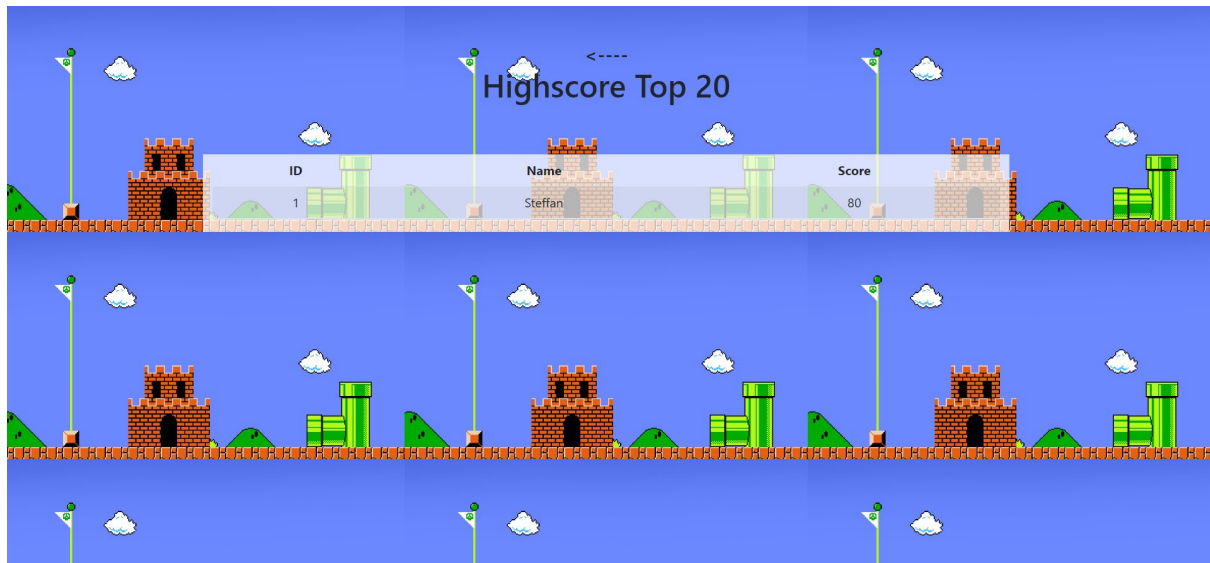
a value that data can be stored in? ▾

Save

Game scherm



Highscore scherm



Processen

In dit hoofdstuk ga ik een paar globale processen beschrijven die gemaakt zullen worden.

Naam	Starten van een game
Beschrijving	<ol style="list-style-type: none">1. De gebruiker drukt op de start knop2. Er verschijnt een scherm om u naam in te vullen voor de highscore3. U drukt op begin en de Game start op

Naam	Spelen van de game
Beschrijving	<ol style="list-style-type: none">1. U kunt lopen met de pijltjes toetsen2. U moet de EC pakken en vragen beantwoorden3. Op het moment dat alle EC zijn gepakt eindigt het spel

Naam	EC-punten pakken
Beschrijving	<ol style="list-style-type: none">1. Loop met u karakter tegen een EC ster aan2. Beantwoord de vraag3. Herhaal dit 8 keer tot u een maximale score van 60 EC hebt.

Naam	Vragen wijzigen
Beschrijving	<ol style="list-style-type: none">1. U klikt op de question'knop en er verschijnt een tabel met vragen2. Om een vraag te bewerken kunt u op de edit knop drukken3. Er verschijnt een input velden waarin je de vragen kan veranderen.4. Druk op opslaan en u heeft de vraag veranderd