Steffan van der Werf

FakeMario Deluxe.

inhoudsopgaven

[Inleiding 3](#_Toc116588538)

[Standaarden en richtlijnen 4](#_Toc116588539)

[Code conventies 4](#_Toc116588540)

[Layout 4](#_Toc116588541)

[Progameertalen 4](#_Toc116588542)

[Klassen diagram 5](#_Toc116588543)

[Gebruikersinterface 6](#_Toc116588544)

[Processen 9](#_Toc116588545)

# 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 maneuvreren en de EC coins pakken waardoor je een quize 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 programeer talen er gebruikt gaan worden en welke libaries er gebruikt worden. Hoofdstuk 2 gaat bestaan uit het klassendiagram. Hoofstuk 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, programeer talen en libaries die nodig zijn om deze game tot een succes te maken.

## Code conventies

***Benamingen***

* Benaming van variabelen en methoden moeten logisch zijn en in camalCase 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

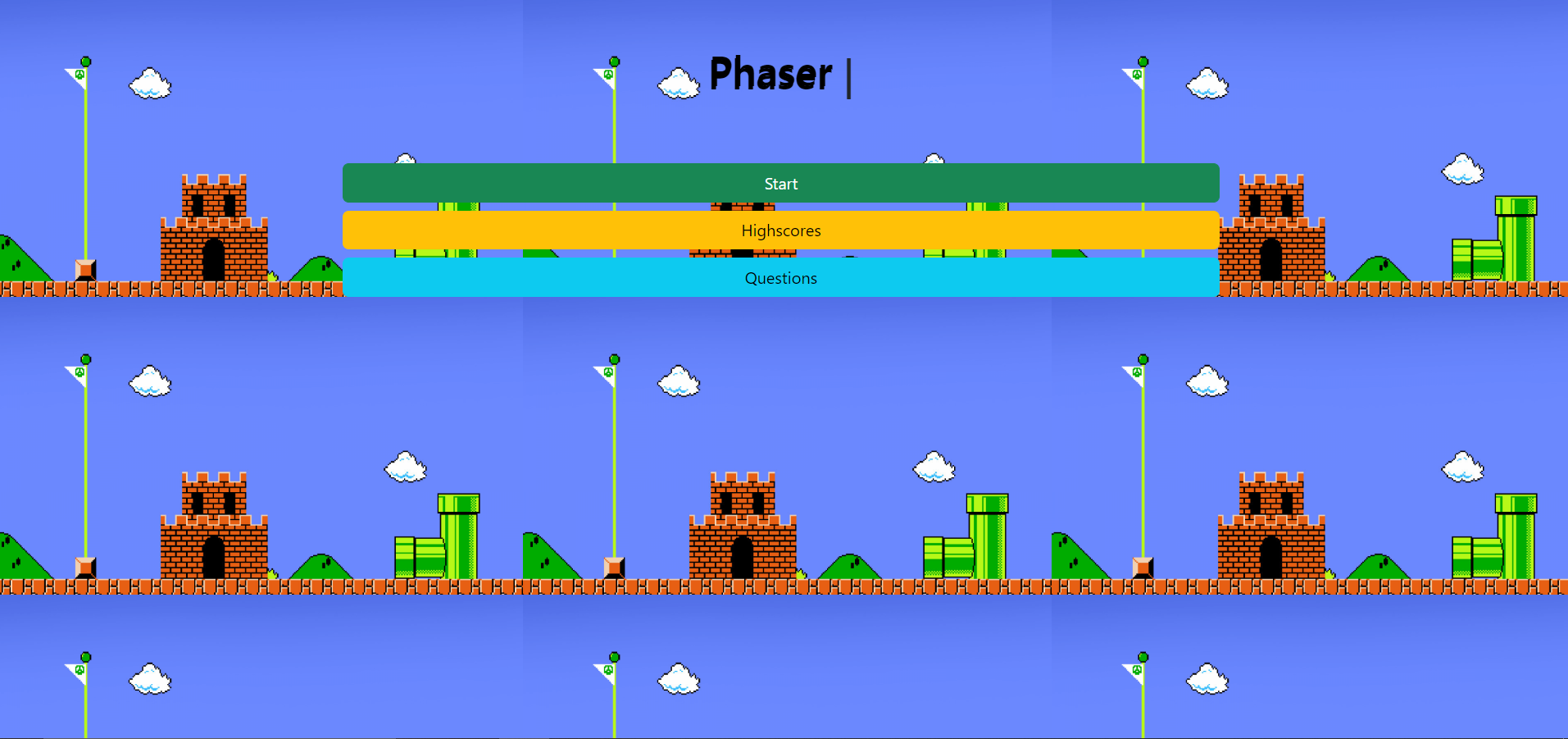
# Klassen diagram

Diagram, schematic

Description automatically generated

# Gebruikersinterface

**Hoofdmenu**

****

**Vragen scherm**

**Graphical user interface, application

Description automatically generated**

**Edit vragen scherm**

**Graphical user interface, application

Description automatically generated**

**Game scherm**

**A picture containing diagram

Description automatically generated**

**Highscore scherm**

**A screenshot of a video game

Description automatically generated**

Processen

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

|  |  |
| --- | --- |
| Naam | Starten van een game |
| Beschrijving | 1. De gebruiker drukt op de start knop 2. Er verschijnt een scherm om u naam in te vullen voor de highscore 3. U drukt op begin en de Game start op |

|  |  |
| --- | --- |
| Naam | Spelen van de game |
| Beschrijving | 1. U kunt lopen met de pijltjes toetsen 2. U moet de EC pakken en vragen beantwoorden 3. Op het moment dat alle EC zijn gepakt eindigd het spel |

|  |  |
| --- | --- |
| Naam | EC-punten pakken |
| Beschrijving | 1. Loop met u karakter tegen een EC ster aan 2. Beantwoord de vraag 3. Herhaal dit 8 keer tot u een maximale score van 60 EC hebt. |

|  |  |
| --- | --- |
| Naam | Vragen wijzigen |
| Beschrijving | 1. U klikt op de question’knop en er verschijnt een tabel met vragen 2. Om een vraag te bewerken kunt u op de edit knop drukken 3. Er verschijt een input velden waarin je de vragen kan veranderen. 4. Druk op opslaan en u heeft de vraag veranderd |