Steffan van der Werf

2D platformerDeluxe

# Beschrijving en Eisen

Voor de eindopdracht wil ik een 2d platformer maken. In dit mini spel ik wil 1 map maken waar je van punt a naar punt b moet komen. In deze map zitten objecten die je nodig hebt om naar het eindpunt te komen. Deze game gaat gravity ontvangen en een begin scherm om het level te starten. De highscore gaat bepaald worden door het aantal C-punten die je kan pakken in de map deze worden opgeslagen in een database om de punten te krijgen moet je een vraag uit een quize beantwoorden. De vragen moeten worden opgeslagen in een databse. De sprites zullen de player en de map zijn. De libary die gebruikt gaat worden voor in de game is Phaser en TypedJS voor het begin scherm.

De klassen die ik zie in deze opdracht zijn de player. In deze klassen komen alle eigenschappen van de player zoals het aantal levens, aantal C en de movement of de player. De klasse Map gaat over het generen van de map zoals de objecten en het in spawnen van C-punten. Script 3 is het generieke script dat alles gaat aanspreken en aanroepen.