# Technisch Ontwerp

Klas 1B, Groep 8

{Foto}

{Namen}

## Inleiding

* Technieken uitgelicht
* Object Model
* Systeem omschrijving

## Technieken uitgelicht

**OOP**

OOP staat voor: Object-Oriented-Programming. Het is een manier van programmeren dat rond draait om de termen “Classes” en “Objects”. Een class is een verzameling van objecten die één of meerdere eigenschappen in gemeen hebben, deze objecten in een class hebben allemaal dezelfde eigenschap, maar de eigenschap heeft een andere waarde (value).  Het uiteindelijke doel van Object-Oriented-Programming is om een simpele, herbruikbare code te schrijven die je verschillende keren kan herbruiken. Deze manier van programmeren is dus enorm handig voor bijvoorbeeld het debuggen van je geschreven code, omdat alles overzichtelijker is en dichter bij elkaar geschreven is. 

**MVC**

**ULM Diagrammen**

## Systeemomschrijving

De applicatie kan alleen gespeeld worden op desktop apparaten. We maken hierbij gebruik van C# WPF. Elke client kan via het klikken op het exe bestand om het spel opstarten.

**WPF**

WPF, ook wel “Windows Presentation Foundation” is een programmeertaal ontworpen voor computer applicaties. Je kan met WPF verschillende dingen uitvoeren. In het programma word de UI geschreven in XAML, en de Application Logic wordt geschreven in C# en het programma word gebruikt bij het “.NET-framework” Denk hierbij aan het designen van 2D- en 3D graphics, het maken en laten uitvoeren van verschillende animaties, tekst invoeren in je programma, de controls (en dus keybinds) van je spel vastleggen en nog veel meer. Voor ons project gebruiken wij de laatste openbare versie van WPF, WPF 4.6.