

De Grote Toevoeging: Copypasta & Implementatie

Inleiding:

Onze Pong game heeft al een aantal aanpassingen gekregen: Hoeveelheid ballen, snelheid spelers, achtergrond afbeeldingen, etc. Om je te helpen met het toevoegen van een compleet nieuw onderdeel gaan we onze grote vriend raadplegen: Het internet.

Opdrachtoomschrijving:

*Het is de bedoeling dat wij een **nieuw** onderdeel gaan **toevoegen** aan onze game. Met behulp van internet bronnen kunnen wij code opzoeken die wij geïmplementeerd willen hebben in onze game. Zoek daarom naar video's en/of websites die Actionscript 3.0 code **uitleggen en implementeren in een werkend prototype** (tutorials dus). Werk deze tutorial(s) uit en pas zo nodig onderdelen aan zodat het prototype in je eigen Pong game **geïntegreerd** kan worden.*

Bedenk zelf een toevoeging die de game drastisch verandert OF kies uit één van de volgende toevoegingen om te implementeren in je game:

- *Powerup* (Vd: verandert eigenschappen zoals snelheid, grootte, aantal ballen, etc)
- *Highscore scherm* (Bijvoorbeeld: informatie opslaan)
- *Random enemies* (Bijvoorbeeld: die het balletje opeet of neerschiet)
- *Kunnen schieten*

Deadline (+5 punten):

Uiterlijk in Magister ELO ingeleverd zijn vóór volgende week donderdag tot 17:00!

NIKS INGELEVERD = 0 punten!

Minimale Eisen (+10 punten):

Verwerk de volgende informatie in je WERKDOCUMENT (van de bijlage uit opdracht 1, Pseudocode) onder vermelding van het kopje “Copypasta & Implementatie”:

- **1 bron tutorial:** Video of geschreven artikel (StackOverflow/iets anders) tutorial met **URL Link**
- **Uitleg** wat de tutorial behandelt en wat je ervan wilt **gebruiken**.
- Kies één uit onderstaande opties:
 - Keuze gemaakt uit één van de voor gedefinieerde toevoegingen in de opdrachtbeschrijving.
 - Verzin zelf een TOEVOEGING op de game die jouw game DRASTISCH AANPASSEN. Als je onzeker bent of je verandering wel genoeg is, **MAIL MIJ DAN OP TIJD DE BESCHRIJVING VAN JE ZELF BEDACHTE TOEVOEGING!** (De voor gedefinieerde toevoegingen zijn een maatstaf van hoeveel het moet toevoegen.)
- Werk de toevoeging uit in schrift met de volgende onderdelen:
 - **NAAM VAN DE TOEVOEGING**
 - **WAT HOUDT DE TOEVOEGING IN**
 - **WANNEER WORDT DE TOEVOEGING GEBRUIKT/GEMAAKT/AANGEROEPEN/etc.**

[ZIE HET VOORBEELD OP DE VOLGENDE PAGINA ALS RICHTLIJN]

Op te leveren producten, gezamenlijk in een .zip or .rar bestand:

- Het werkdocument waar deze opdracht in is verwerkt.
- Het resultaat .swf prototype van de tutorial **INCLUSIEF AANPASSINGEN VAN DE BRONCODE** van video/artikel tot eigen context. Dus: **Pas het resultaat van de tutorial aan tot iets wat past binnen jouw game.** (Bijvoorbeeld: Highscorescherm in jouw game weergeeft “Pong Highscores” terwijl in de tutorial er “Best Players” staat.)

Volledige Opdracht (+10 punten):**Op te leveren producten, gezamenlijk in een .zip or .rar bestand:**

- Eigen Pong game .swf file **INCLUSIEF** de implementatie van het uitgewerkte prototype – Dus je pong game **INCLUSIEF** de nieuwe feature **WERKEND** in je game!

VOORBEELD TOEVOEGING OP WERKDOCUMENT:

Coppasta & Implementatie

Toevoeging:

Winscreen

Wat:

Het win screen komt tevoorschijn als de bestuurbare speler wint.

Wanneer:

Als de bestuurbare player wint verschijnt er een win screen.

Tutorial Link(s):

geen

Tutorial Uitleg & Implementatie:

Deze tutorial gaat over een platform game waar door middel van een win screen. Het win screen in deze game is pas zichtbaar als de bestuurbare speler wint. Ik gebruik dit win screen om te laten zien of ik win of verlies.

Tim Drion MG1D