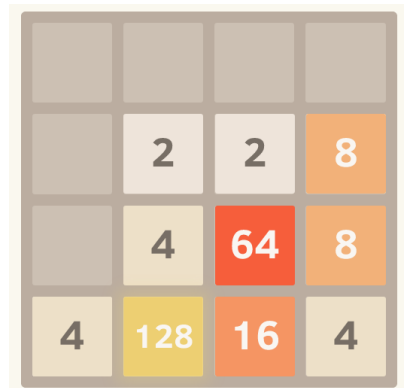


Programmeerproject Java			
Academiejaar:	2016-2017		
Projecttitel:	2048	Projectcode:	2048

## SPELBESCHRIJVING

Het verslavend spel 2048 is u misschien bekend, misschien ook niet. Hier de beknopte spelregels:

1. Je speelt op een raster van 4 bij 4 (dus 16 tegels)
2. Als je 2 dezelfde nummers over elkaar heen schuift dan verdubbelt het aantal in 1 vakje (2+2 wordt 4, 4+4 wordt 8)
3. Als je een *swipe* in een bepaalde richting doet, dan schuiven alle vakjes in die richting mee.
4. Na elke verschuiving verschuift er een nieuw vakje met het nummer 2 of 4.
5. Als het raster vol staat: Game Over! Je hebt verloren...



Probeer het zeker eens zelf: [www.2048game.com](http://www.2048game.com)

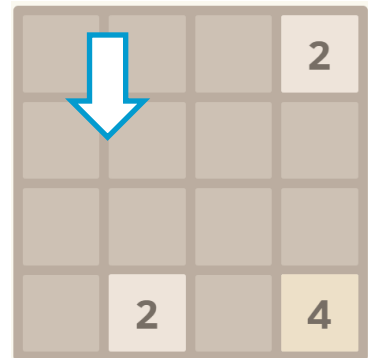
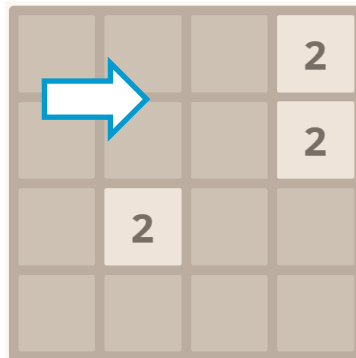
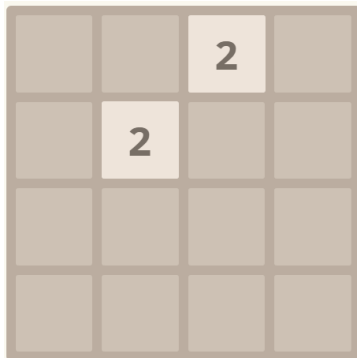
## PROGRAMMAVEREISTEN

Er moeten verschillende opties mogelijk zijn:

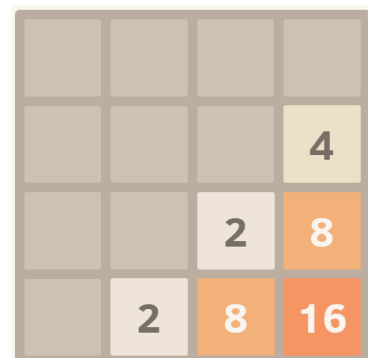
1. Zorg ervoor dat het spel kan bestuurd worden aan de hand van de pijltjestoetsen: pijltje → is dus een *swipe* naar rechts.
2. Zorg dat de toestand (posities en scores) van het laatste spel kan bewaard worden, zodat hierop verder gespeeld kan worden.
3. Wanneer je cijfers hebt samengevoegd krijg je punten, waarvan de hoeveelheid gelijk is aan de som van de twee cijfers. Voor twee achten zou er bijvoorbeeld 16 bij jouw totale score bijkomen. Vanzelfsprekend moet je proberen om een zo hoog mogelijke score te bereiken om hoog in de ranglijsten te komen.
4. Toon de beste score telkens op het scherm tijdens het spel
5. Als de speler 2048 bereikt moet hij de keuze krijgen om opnieuw te beginnen, het spel te verlaten of om verder te spelen.
6. Als de speler verloren is moet hij de keuze te krijgen om opnieuw te beginnen of het spel te verlaten.

## UITBREIDINGEN

- Maak een highscore bestand waarin je de naam en de hoogste score van de 10 beste spelers verzamelt.
- Maak een uitbreiding waarbij je een **undo** knop hebt (deze mag niet beschikbaar zijn bij game over). Iemand die wenst te spelen met deze optie komt wel NIET in de highscores terecht.
- Maak een knop waardoor het spel al een "automatische opstart" doet. Nadat de knop geklikt wordt kiest hij een hoek. Daarna wordt het spel gestart door afwisselend naar die hoek te sturen totdat er geen beweging meer is in de vakjes. (voorbeeld hieronder)



enz...



Einde bereikt; onder of rechts klikken verplaatst geen vakjes meer