Werkdocument Pong

**Document gegevens:**

**Naam student:** Tom Reus

**Klas student:** MG1B

**Laatst gewijzigd:** 26-11-2015

**Concept Documentatie:**

|  |  |
| --- | --- |
| **Beschrijving Toevoeging** | **Beschrijving Aanpassing** |
| Voorbeeld Toevoeging A:  *Beschrijf hier wat je wilt gaan toevoegen aan de game. Dit is het UITGANGSPUNT voor je Pseudocode dat je vervolgens om gaat zetten in een PROTOTYPE.* | Voorbeeld Aanpassing 1:  *Beschrijf hier wat je wilt gaan aanpassen aan de game. Dit is het UITGANGSPUNT voor je Pseudocode.* |
| [Andere toevoegingen…] | Ik heb de snelheid van de bal aangepast met deze code:  \_movement = MovementCalculator.calculateMovement(5 + Math.random() \* 5  Pseudocode:  De variabele beweging word beweginscalculator.berekening van de beweging = 5 + een willekeurig getal tussen de 0 en de 1 keer 5. |
|  | Ik heb met deze code de snelheid van de bot aangepast:  private var \_maxSpeed:Number = 3.3;  pseudocode:  de prive variabele van de maximale snelheid van de bot word 3.3; |
|  | Met deze code liet ik 1 bal spawnen in plaats van 2:  for (var i:int = 0; i < 1; i++) {  in pseudocode:  variabele i word 0, zolang i kleiner is dan 1 voer de code hieronder uit, i word elke stap 1 groter. |

|  |  |
| --- | --- |
| AI class | :Paddle |
| Eigenschappen:  \_speed:Number = 0  \_maxSpeed:number = 12  \_balls:Array | getTarget:void  loop:void  init:void |
|  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Player class | :Paddle |
| Eigenschappen:  \_speed:Number = 0  \_Controller:Number = 0 | Init:void  Loop:void  Player: () |
|  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| GameScreen class |  |
| Eigenschappen:  \_balls:Array = []  \_paddles:Array=[]  \_scoreboard:scoreboard  \_GAME\_OVER:string=game over | Functies:  Loop:void  checkCollision:void  onLeftOut:void |
|  |  |

De Grote Verandering:

Als grote verandering wil ik een power-up toevoegen.

De power-up moet kunnen:

Als de ball de powerup raakt word de ball voor 3 seconden onzichtbaar.

De power-up spawnt eenmalig in een potje.