|  |
| --- |
| oopd\_  Technisch Ontwerp |

Umid Alimi | Oscar van der Velde

669174 | 2102038

ITN – 1DA

Mark van Achten

INHOUDSOPGAVE

[INLEIDING 3](#_Toc130990934)

[1 Klassen 4](#_Toc130990935)

[1.1 KermitRunner 4](#_Toc130990936)

[1.2 VolgendeKnop 4](#_Toc130990937)

[1.3 Level /Een/Twee/Drie/ Map 4](#_Toc130990938)

[1.4 LevelScherm 4](#_Toc130990939)

[1.5 TussenScherm 4](#_Toc130990940)

[1.6 Eind-en BeginScherm 4](#_Toc130990941)

[1.7 SpelTijd 4](#_Toc130990942)

[1.8 Fog 4](#_Toc130990943)

[1.9 Kermit 4](#_Toc130990944)

[1.10 Mushroom / Hart / Klok / Deur / Pad / Heg entity 4](#_Toc130990945)

INLEIDING

Hier leggen wij alle klassen die te zien zijn in het klassen diagram nog eens kort uit.

# Klassen

## KermitRunner

Deze klasse is onze application, hierin worden alle scenes toegevoegd en de game gestart.

## VolgendeKnop

Hiermee wordt je naar het volgende scherm geleidt zodra je erop klikt.

## Level /Een/Twee/Drie/ Map

Deze maps zijn allemaal TileMaps met een andere layout.

## LevelScherm

Deze scene houdt de tijd bij en displayed de TileMap

## TussenScherm

Tussenschermen zijn scenes die een geluid + audio kunnen hebben en gebruikt worden voor als je een levelgehaald of gefaald heb.

## Eind-en BeginScherm

Dit zijn scenes met algemene informatie en knoppen.

## SpelTijd

Deze klasse wordt gebruik om de Timer bij te houden/te updaten.

## Fog

Deze klasse is een entity die een mist over het scherm projecteerd.

## Kermit

Deze entity is ons poppetje, de bewegingen die in LevelScherm zijn gedetecteerd worden hier uitgevoerd. Verder houdt Kermit de levens bij die het karakter heeft. Verder worden hier de collisions uitgevoerd.

## Mushroom / Hart / Klok / Deur / Pad / Heg entity

Dit zijn allemaal entity’s voor in de TileMap.

