

PHPOKÉMON

FRANK VAN DEN BERG
ROBIN VAN DER NOORD
VICTOR ZWART
WESSEL POELMAN



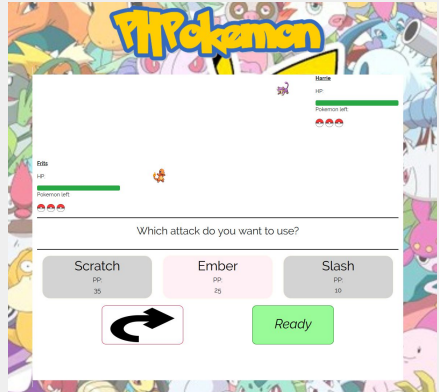
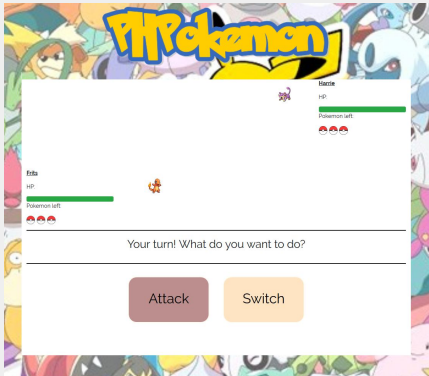
19-06-2019

DE GAME

DOELEN:

- 1 tegen 1
- Keuze verschillende Pokémon
- Attack of switch
- Authentieke informatie gebruiken (speed, defense, power, element, type, accuracy)
- Simpele, begrijpelijke interface

VOORPROEFJE



METHODE

STRUCTUUR

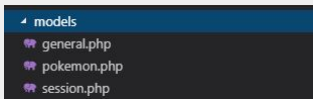
- MVC opbouw
- Routes
- Templating

```
▸ components
▸ css
▸ data
▸ js
▸ media
▸ models
▸ views
⚙ .htaccess
📄 index.php
📄 model.php
📄 pokemon_handler.php
```

ROUTES & CONTROLLERS

- `index.php` : statische GET routes
- `pokemon_handler.php` : game GET & POST routes

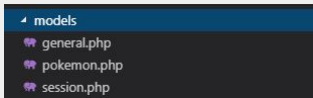
MODELS



general

Navigatie, routes, errors & helpers.

MODELS



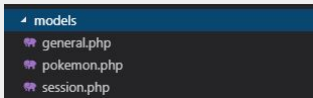
general

Navigatie, routes, errors & helpers.

pokemon

Round action ((auto)switch, attack) & damage.

MODELS



general

Navigatie, routes, errors & helpers.

pokemon

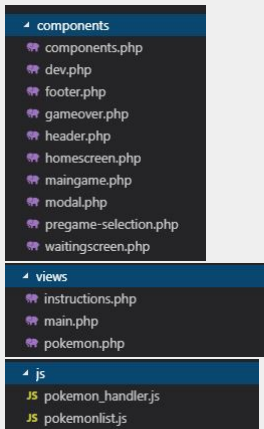
Round action ((auto)switch, attack) & damage.

session

Gamestate, reset game, player data & join game.

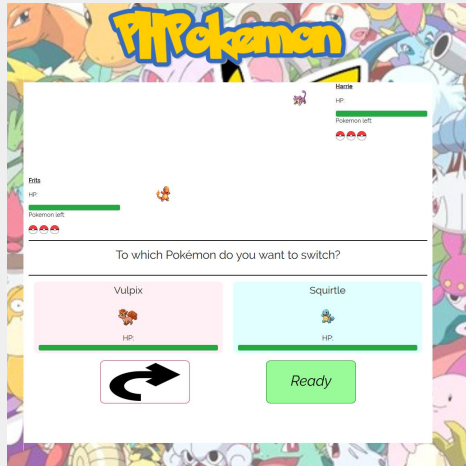
VIEWS

- Statische views (instructies & Pokémon lijst)
- Components worden in 'main' geladen
- Component interactie & dynamische data door Javascript

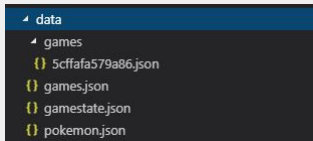


INTERFACE

- Grote, duidelijke knoppen
- User feedback (animaties, omlijning, veranderen grootte)
- 'Main game screen' met losse componenten



DATA STORAGE



- `pokemon.json` : statische pokémon info
- `game_state.json` : huidige game info (players, pokemon, data vorige rounds)
- `games.json` : id's van games die nu gespeeld worden (players, active?)

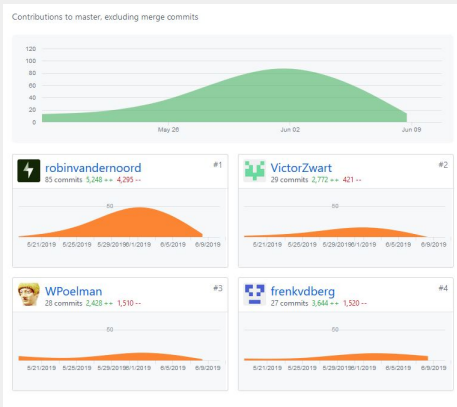


TAAKVERDELING

Frank	Interface, Animaties, Feedback messages, Pokémon lijst pagina, Damage berekenen
Robin	Routing, Gamestate handling back-end, Errors, Players, Sessions
Victor	Interface, Animaties, Sprites, Styling, Components
Wessel	Gamestate handling front-end, Components, Errors, Presentatie

En elkaar helpen natuurlijk!

Een paar grote commits of veel kleine... Dat is de vraag...



DEMO

PHPokemon

DISCUSSIE: VERBETERPUNTEN GAME

- Performance kan waarschijnlijk verbeterd worden:
 - ▶ Components echt laden & verwijderen i.p.v. 1 groot HTML bestand en show / hide op elementen
 - ▶ Sommige checks worden vaker gedaan dan strikt nodig: dode Pokémon (pokéballs) worden elke ronde gecheckt, als iemand attackt dan hoeven de overige Pokémon niet gecheckt te worden, bij attack blijven de attacks ook hetzelfde -> alleen PP aanpassen in dat geval
- Interface kan fancier
- Meer Pokémon (eventueel eigen Pokémon maken / inladen), verschillende generaties
- Animaties voor specifieke aanvallen

DISCUSSIE: VERBETERPUNTEN PROCES

- Werkwijzen waren wat verschillend (zie commits)
- Soms waren er (te) veel manieren waarop iets gedaan kon worden
- Taken verdelen was wat lastig: veel overlap, uitvinden wie waar goed in is, andermans code interpretern

DISCUSSIE: GOEDE PUNTEN

- Alle doelen die we hadden zijn bereikt
- De game werkt goed
- Extra features waren goed te implementeren (meerdere games, routing, animaties)

GAME OVER!

UITPROBEREN: phpokemon.ga

ZIJN ER VRAGEN?