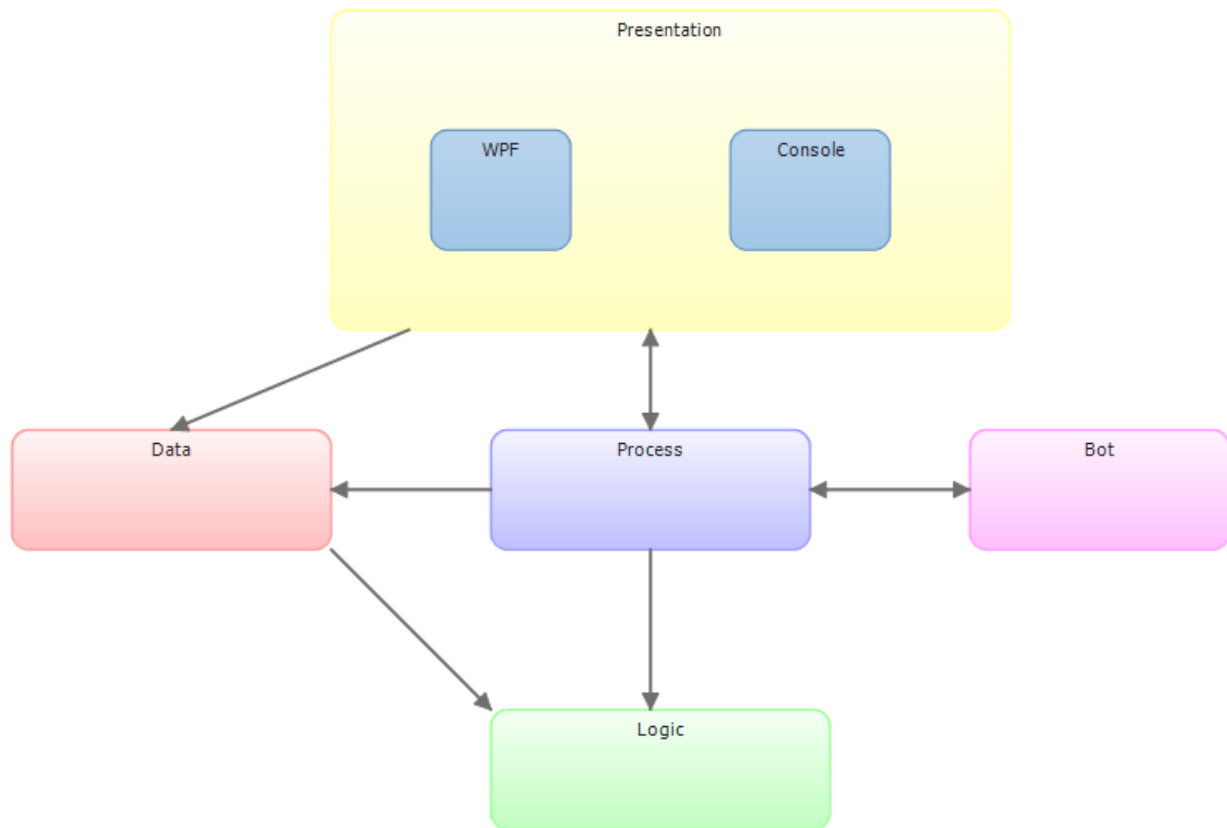


# Jeu de Barricade

Tim Slot en Nanne Wielinga

# Totaal plaatje



# Inhoudsopgave

- Domein
  - Verplaatsen van pion
  - Verplaatsen van barricade
  - Opvragen van mogelijke zetten
- Proces
  - Verschil tussen view en speler
  - Game loop
- Presentatie
  - Pion verplaatsing
- Data
  - Inladen
  - Opslaan

Logic

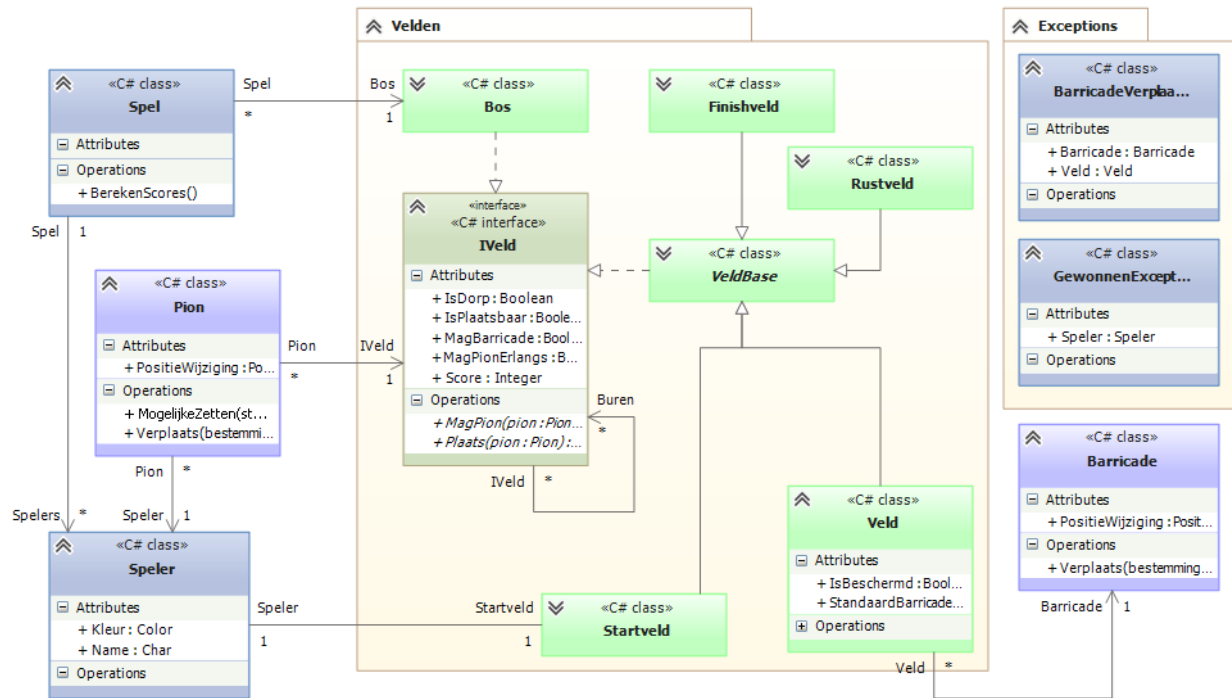


Heet bij ons “Logic”, bevat alle spelregels.

# **DOM EIN**

# Overzicht

## Domein

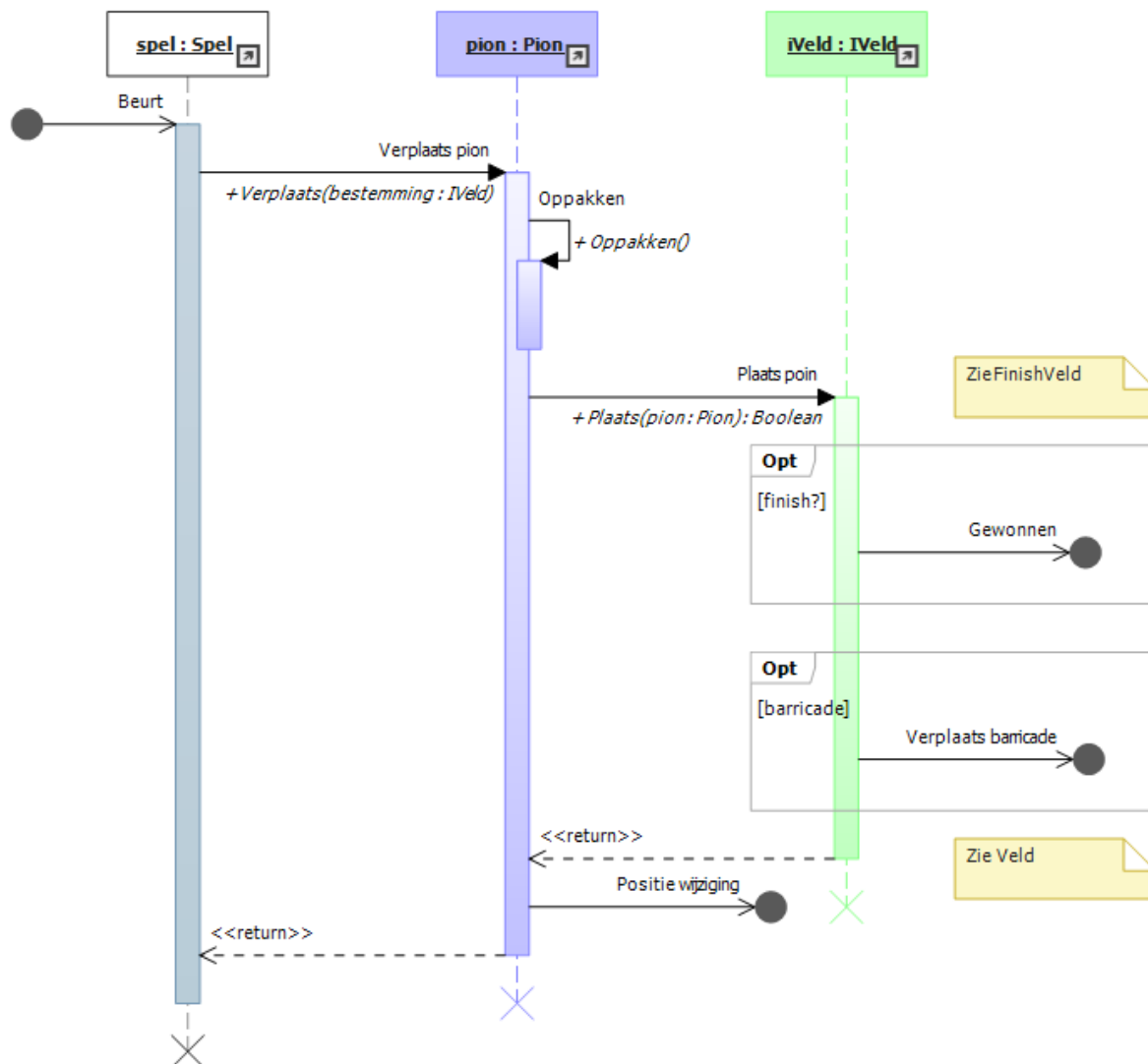


# Verplaatsen van pion

## Domein

### In het kort:

- Oppakken
- Plaatsen op veld
  - Soms gewonnen
  - Soms barricade
- PositieWijziging

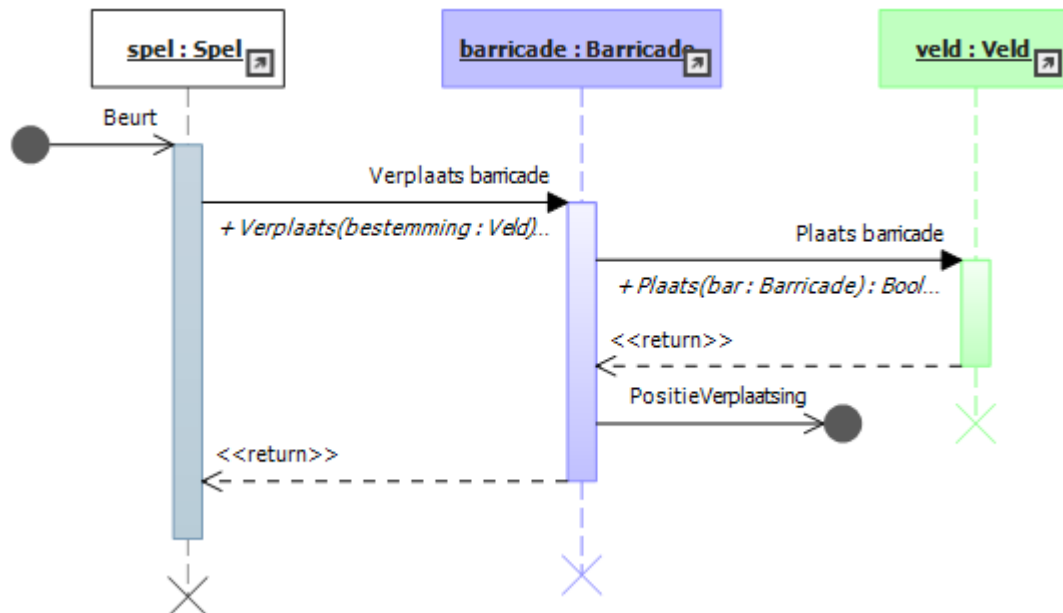


# Verplaatsen van barricade

## Domein

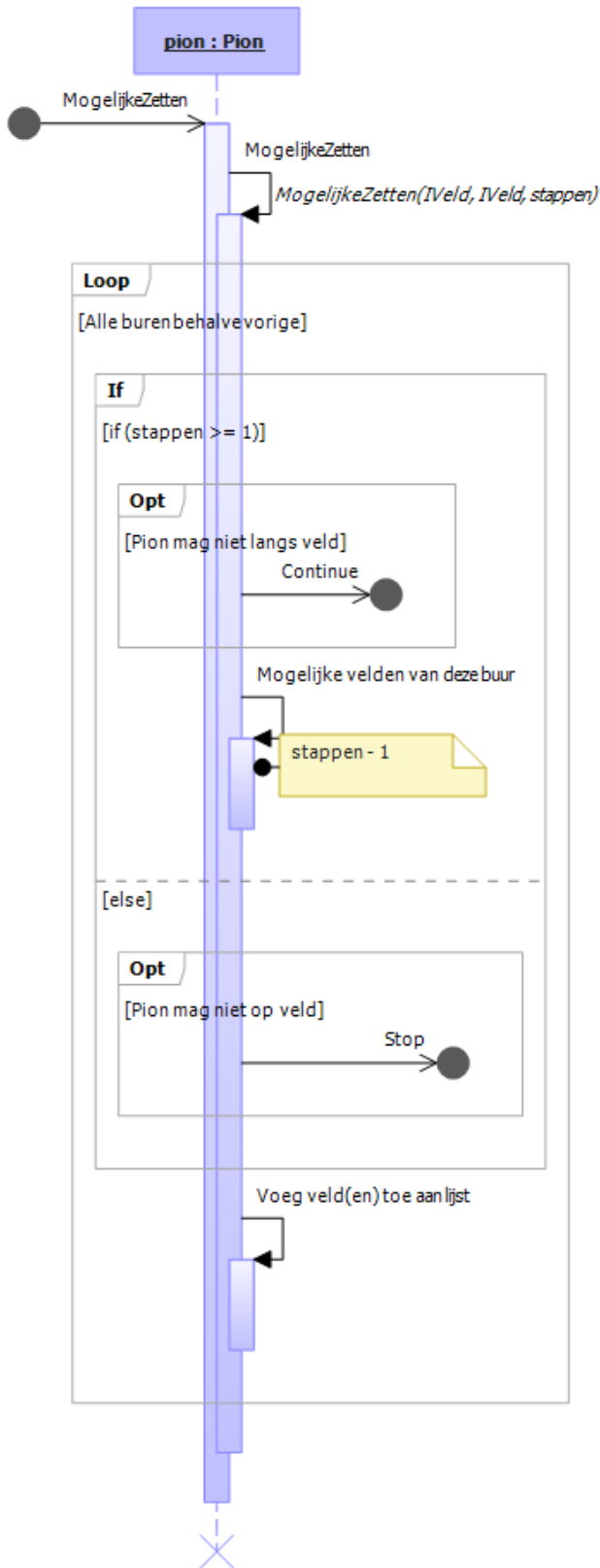
### In het kort:

- Plaatsen op veld
- PositieWijziging



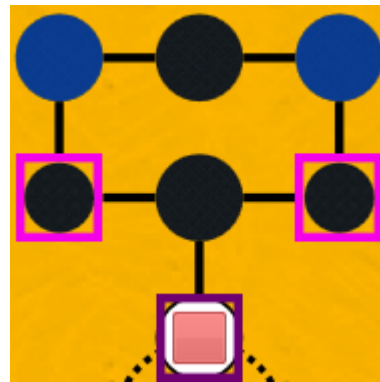
# Berekenen van mogelijkheden

## Domein



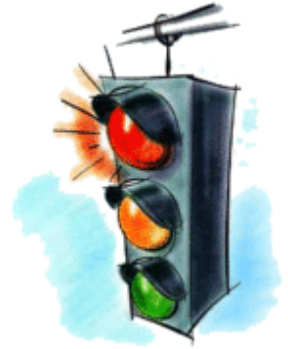
### In het kort:

- Per buur (behalve vorige):
  - N = aantal stappen
  - Bij  $N == 1$ : sla veld op
  - Bij  $N > 1$ :
    - begin opnieuw met dit veld
- Voeg lijsten samen





Process

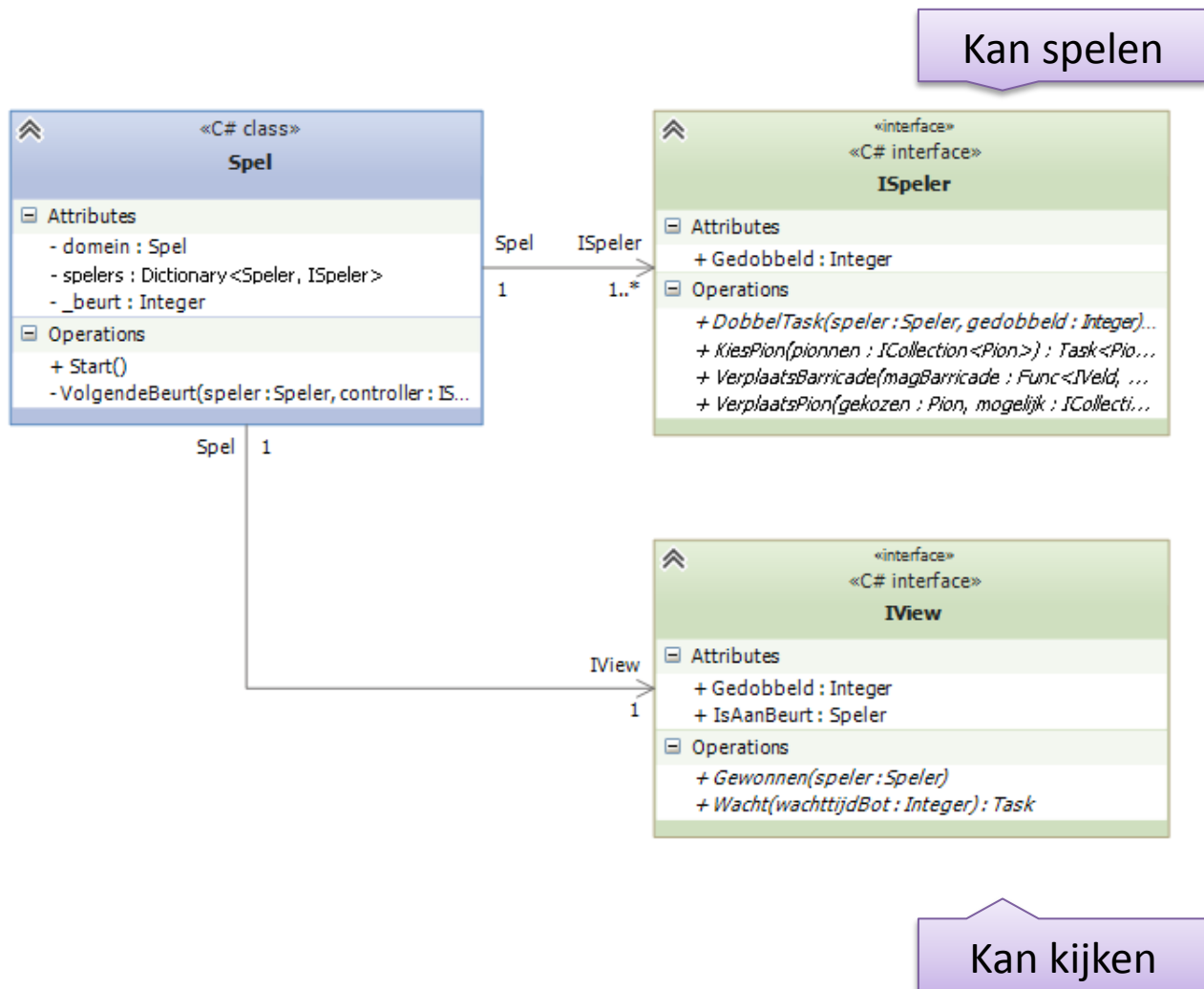


Houdt bij wie aan de beurt is.

# PROCES

# Overzicht

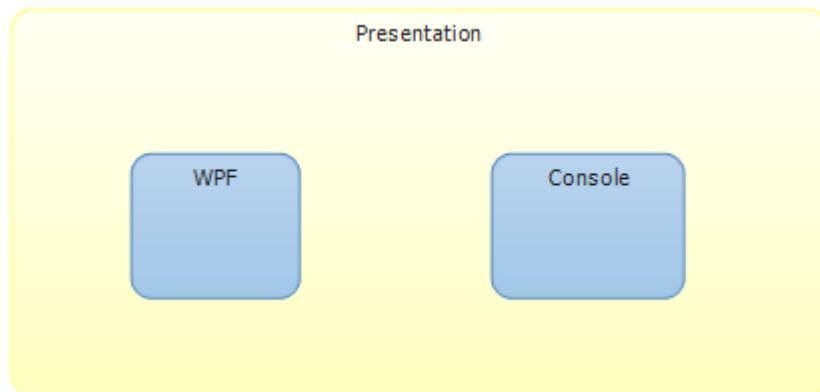
## Proces



## Proces



- Rol dobbelsteen
- Speler kiest pion
- Speler kiest veld
- Indien nodig verplaats barricade



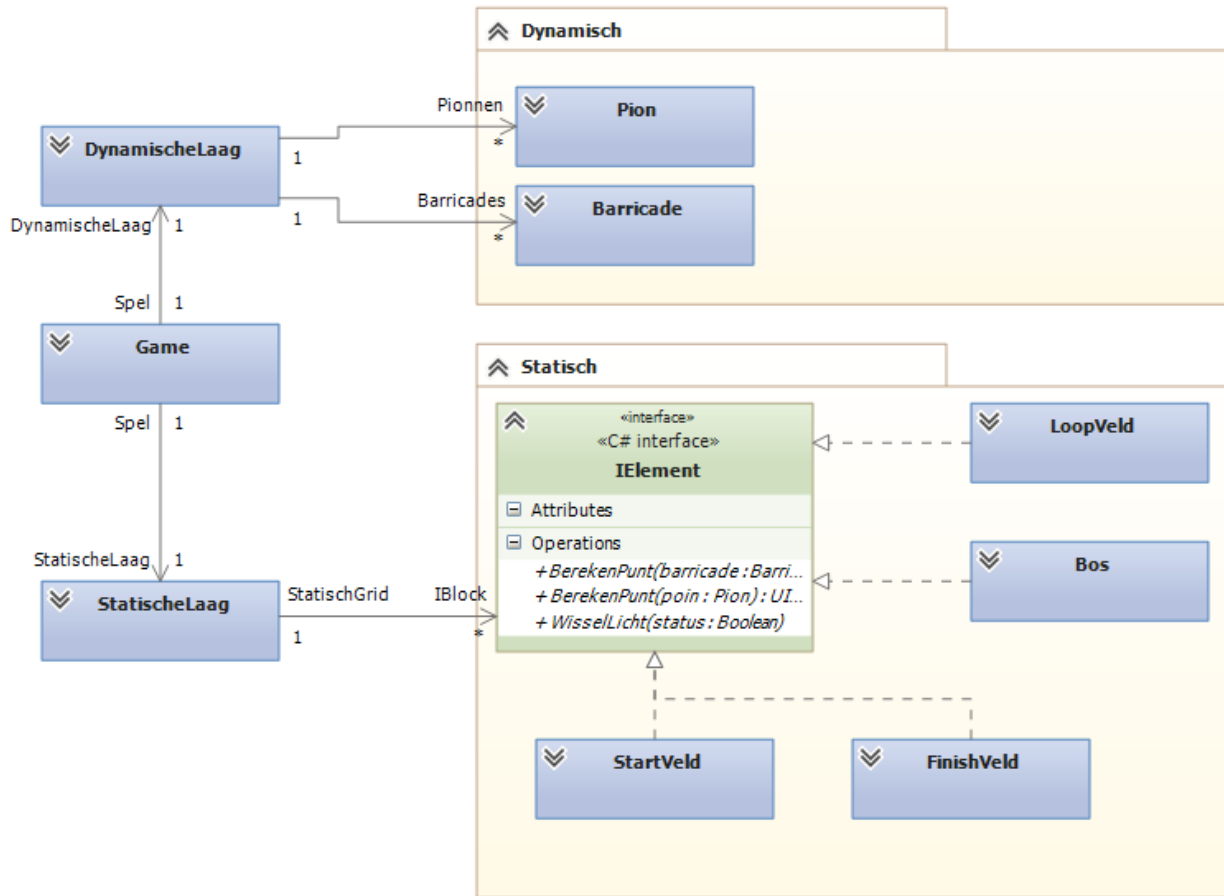
Het weergeven van alles.

# PRESENTATIE



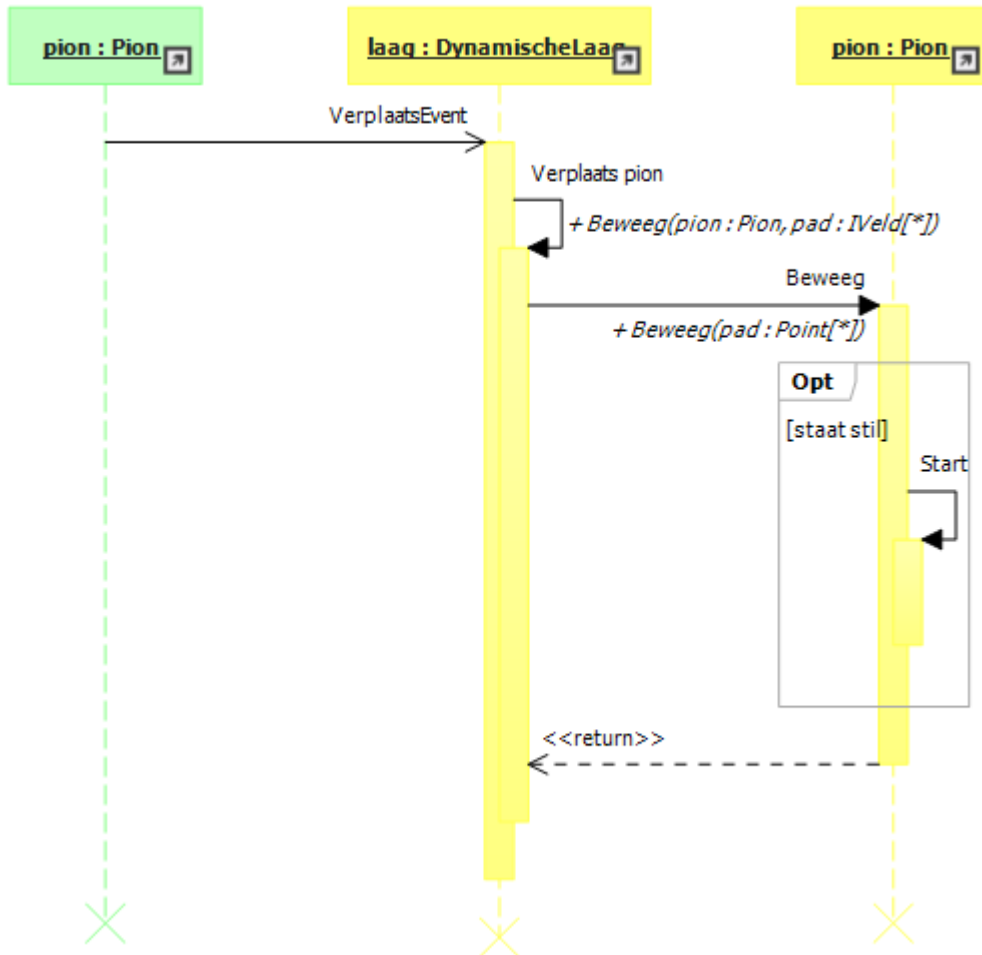
# Overzicht

## Presentatie



# Pion verplaatsing

## Presentatie



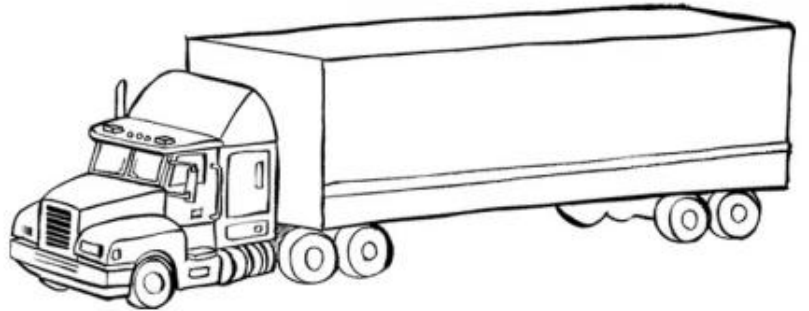
### In het kort:

- VerplaatsEvent
- Pion beweegt volgens pad

Data

Het inladen en opslaan.

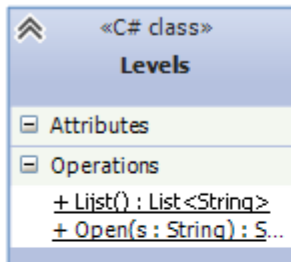
# DATA



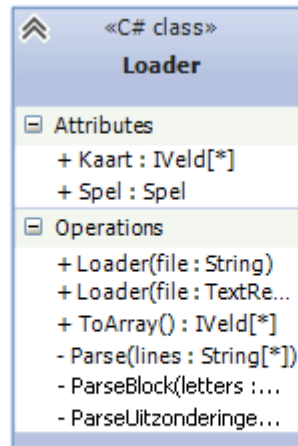
# Overzicht

## Data

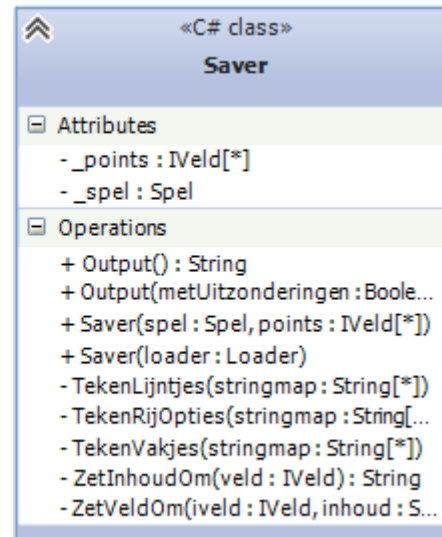
Catalogus



Inladen



Opslaan





# Inladen

## Data

