Omschrijving project: Janah Zakaria RAT-TIME

Eerste was ik gegaan voor het namaken van een iphone, het project op zig lijkt boeiend en amusant. Maar er aan werken was voor mij een straf. Helemaal geen interessanteproject ,het implementatie van het design ging heel traag en was een hoop werk voor niets. Het aanmaken van icontjes was ook niet het bedeoeling. Het vergelijken van mijn project met die van medestudenten hebben me gemotiveerd om iets meer complexer te bouwen. En het bleek me een heel goed idee om een soort tom and jerry spelletje te maken met meerdere levels. Ik hou er van om zo te programmeren! OO is voor mij een concentratie van een hoop ellende, waarvoor je heel veel moet leren werken met het software op zig. Hier was dit niet het geval.

Nu hoe werkt mijn project eigenlijk?  
Hij lijkt wel ingewikkeld maar in principe is hij heel simpel en werd geprogrameerd om zo weinig mogelijk moeites te moeten doen om hem te aanpassen/verbeteren/laten evolueren e.d.

Mijn project is in principe 100% fully scalable, u kunt 100001² levels aanmaken met verschillende moelijkheidsgraden(tijd, cheestoeat, complexiteit van het doolhof). De moelijkheidsgraden kunnen aangepast worden voor mobile en computerversie. Aangezien het moeilijker is om op het mobile versie de zelfde score te halen als op computer.

Het muis kan niet buiten het spelruimte geraken, niet over een mure lopen en wanneer hij terecht komt op een kaas hij die op eet en een variabel incrimenteert voor het CHEESTOEAT. Het muis kan niet in zijn huisje binnen als ze niet haar totale cheestoeat heeft opgegeten. Als het jammer genoeg voor haar niet lukt om al deze kaasjes te eten word er een grappige gif geplaatste in het volledie spelruimte. Als het wel lukt en ze tot het einde van het spel geraakt is er ook een grappige gif voorzien.

Daarboven stuurde ik u een mail voor het implementeren van mijn TOM die wat “dom” moest zijn, eerlijk gezegd had ik ervoor geen tijd. Dit vraagde heel veel denk werk en kennis. En u vroeg ook als ik iets met iemand deed dat ik hem moest bijnoteren in mijn project. Deze kon ik niet aanvarden ik heb voor deze project heel hard gewerkt en wil dat dit 100% enkel en alleen door mij werd gemaakt. U kan u garanderen dat deze voor mij een heel groot stap naar voren is aangezien ik niet op een zoo goed resultaat verwachte. Mijn TOM heb ik kunnen implementeren en werkt ook samen met de cheks van CHEESTOEAT, COLLISION e.d. maar dus niet TOM die achter JERRY loopt. Ik heb er heel hard voor gewerkt en ben heel goed op tijd begonnen (zie datum’s backups). Ik hoop dat u plezier zal hebben bij het verbeteren/testen/spelen van project enjoy it!

Korte beschrijving van wat je zeker moet bekijken in mijn project:

-Project is volledig aanpasbaar door maar enkele lijntjes code te moeten wijzigen (array gebruik)  
-gebruik van jsonfiles  
-Werkt op mobile toestelen  
-Mute knop voorzien  
-Er wordt met tijd en points rekening gehouden  
-Overstappen van level na het bereiken van het minimum score  
-Het spel pas zich automatisch aan 100 lijen array zoals 2 lijnen array geeft het zelfde resultaat op scherm  
-Als het een mobile toestel is verschijnt er een “joystick” anders niet

-Gebruik van nieuwe technologiëen zoals width: ..vw;  
-Ipv van het “domme” jerry heb ik een applicatie gemaakt met behulp van Axel harutyanyan maar heeft op geen enkel moment iets moeten programeren in mijn project. Ik zet goed de nadruk op het feit dat ik alles alleen heb geïnplementeerd a.d.h.v de lessen , internet, boek, tutorials en het belangerijkste mijn imaginatie!

P.s: het applicatie stuur ik ook mee hier in het repositor eindigt met .pka