Pong, opdracht 3

# Stap 1

Neem het volgende over in een leeg processing project:

|  |
| --- |
| void setup() {  size(600, 1000);  }  void draw() {  // Code...  } |

We gaan in deze opdracht de paddeltjes maken. Teken hiervoor een rechthoek van 300 hoog en 100 breed. Zorg dat hij in het midden van het canvas staat in de x-richting en de muis volgt in de y-richting.

# Stap 2

We gaan hetzelfde trucje uithalen om dingen te laten bewegen als in de vorige opdracht. Geef hiervoor de paddel een variabele voor de positie in de y-richting, en ook een variabele voor de snelheid. Kopieer het stukje code om dt te berekenen van de vorige opdracht.

Als de toets ‘w’ op het toetsenbord wordt ingedrukt, moet de paddel omhoog bewegen. Als ‘s’ wordt ingedrukt, moet deze omlaag bewegen. De voorwaarde voor of toets ‘w’ is ingedrukt is:

key == ‘w’

# Stap 3

Op dit moment beweegt de paddel ook als je de toets ‘w’ of ‘s’ al hebt losgelaten. Om dit probleem op te lossen moet je voor het bewegen kijken of er een toets is ingedrukt. Hiervoor is de keyPressed variabele erg handig.

# Stap 4

De paddel gedraagt zich nog erg raar als er meerdere toetsen zijn ingedrukt. Als je ‘w’ en ‘s’ indrukt verwacht je dat de paddel niet beweegt, maar dat doet de paddel wel. Als je een willekeurige andere toets indrukt als ‘f’, en daarna even kort ‘w’ of ‘s’ tikt, zal de paddel door blijven bewegen totdat je alle toetsen hebt losgelaten, ook al worden ‘w’ en ‘s’ allebei niet ingedrukt. Dit rare gedrag zal een groot probleem veroorzaken wanneer er twee spelers zijn met dus twee paddels. Als een van de speler zijn paddel beweegt, kan de ander niet bewegen. De spelers zullen elkaar constant in de weg zitten.

Dit probleem wordt veroorzaakt doordat de ‘key’ variabele alleen de toets onthoudt die voor het laatst is ingedrukt of losgelaten. We zullen dus zelf een slim systeem moeten maken wat kan onthouden of ‘w’ en ‘s’ zijn ingedrukt, en geen last heeft van andere toetsen.

Om dit te doen gaan we gebruik maken van twee boolean variabelen. Een boolean variabele is een variabele die de waarde true of false kan hebben. In het Nederlands betekent dit waar of onwaar.

Een van de booleans zal bijhouden of de ‘w’ toets is ingedrukt en deze zal ‘isWIngedrukt’ heten. De andere zal voor ‘s’ zijn en zal ‘isSIngedrukt’ heten. Naast deze twee variabele gaan we ook gebruik maken van twee functies. Neem dit over onder de draw functie na de ‘}’:

|  |
| --- |
| void keyPressed() {  if (key == 'w') {  isWIngedrukt = true;  }  if (key == 's') {  isSIngedrukt = true;  }  }  void keyReleased() {  if (key == 'w') {  isWIngedrukt = false;  }  if (key == 's') {  isSIngedrukt = false;  }  } |

Omdat boolean variabele net als voorwaarde alleen waar of onwaar kunnen zijn, tellen boolean variabele ook als voorwaarde. In plaats van de voorwaarde te gebruiken van stap 2, kun je nu direct ‘isWIngedrukt’ en ‘isSIngedrukt’ neerzetten. De controle van stap 3 of er een toets is ingedrukt is nu ook niet meer nodig.