Gert Braspenning - Java Project

UML schemas :

Zitten in de map als .png images.

Wat heb ik gebruikt dat niet in de les bekeken was :

Voor het algemene design van de game, de zogenaamde “engine” heb ik gebruik gemaakt van bijgeleverde bestand JGameCanvas.java. Ik heb het van volgende website, maar weet niet meer precies waar… <http://silveiraneto.net/>

Zoals je ziet is het voor een groot deel anders, ik heb alle andere uitbreidingen zelf gemaakt.

Ook had ik eens ik een grote map + 3 layers had, een enorm lage snelheid. Dat heb ik (gedeeltelijk, het is nog altijd vrij traag) kunnen oplossen door een backbuffer te gebruiken voor men image. Zodat ik niet rechstreeks alles individueel op het scherm tover, maar eerst op een bufferedimage, en dan alles ineens paint met de paintcomponent. Dit gaf een serieuze snelheidsboost.  
  
Ik heb een defaultlistmodel gebruikt in een JList. Maar aan de gehele JList heb ik héél wat aanpassingen gedaan om hem in het spel te laten passen. Met eigen extended versies van:

DefaultListCellRenderer(localerenderer)

BasicScrollBarUI(…extended)

JList(…extended)

MouseAdapter(actionjlist)

Deze heb ik allemaal in de JList gebruikt. (Behalve de JList zelf natuurlijk…)

Ook kan ik misschien noteren dat ik de animatie en bestandbewerking had gemaakt voor we dit in de les zagen.