**Class A Tale of Crimson**

Line 123: // Start de game en teken het venster van de game

Line 135: // Laad muziek en kamers

Line 349: // Pauzeer de game en timer

Line 355: // Initialiseer de timer

Line 390: // Als de tijd om is, stopt de game

Line 422: // Display de coördinaten wanneer een dev klikt

Line 517: // Controleer of de speler de game wil pauzeren of de inventory wil openen

**Class Credits**

// Speel de slotvideo af

**Class Difficulty**

// De speler kiest zijn moeilijkheidsgraad

**Class Inventory**

//

Line 300: // Sluit de inventory

Line 306: // Geef extra uitleg over de objecten in de inventory weer

Line 371: // Display The Book of Eye

**Class Play**

Line 27: // Puzzelstuk locaties

Line 54: // Verplaats een puzzelstuk

Line 69: // Controleer of de puzzel opgelost is

Line 87: // Controleer of een puzzelstuk kan bewegen

Line 101: // Controleer of de cursor over een puzzelstuk hovert

**Class Portrait**

Line 61: // Verberg of toon portretten

Line 140: // Als de speler klikt op een portret: open het; als de speler ergens klikt behalve op het open portret: sluit het

**Class Puzzle**

Line 21: // Geef het puzzelstuk een nieuwe positie

Line 28: // Verstuur de x-positie van het puzzelstuk

Line 34: // Verstuur de y-positie van het puzzelstuk

Line 40: // Teken het puzzelstuk

**Class Puzzlegame**

Line 25: // Controleer of de puzzle box gevonden is en toon verschillende achtergronden van de tafel

**Class Room1**

Line 37: // Controleer voorwaarden cleared

Line 62: // Hints 1 en 2

Line 81: // Controleer click areas en schrijf tekst op het scherm (of speel geluid af)

Line 166: // Gebruik deze tekst

**Class Room2**

Line 67: // Controleer voorwaarden cleared

Line 94: // Hints 1,2,3 en 4

Line 143: // Display Lore books

Line 162: // Controleer of de portraits (= paintings) openstaan en zet de tijd op pauze

Line 258: // Simuleer een pageflip met geluid in het Lore book

Line 294: // Gebruik deze tekst

**Class Room3**

Line 79: // Controleer voorwaarden cleared

Line 88: // Hints 1,2,3 en 4

Line 109: // Verander de cursor van de muis naargelang waar je je met je muis bevindt

Line 138: // Steek de kaarsen aan

Line 154: // Controleer of de speler in het licht in kamer 4 gekeken heeft

Line 190: // Controleer of de kaarsen aan zijn en de speler de ladder heeft; zo ja, open toegang tot kamer 19

Line 202: // Gebruik deze tekst

**Class Room4**

Line 44: // Laat een screamer image flashen

Line 100: // Controleer voorwaarden cleared

Line 109: // Hints 1,2 en 3

Line 198: // Gebruik deze tekst

**Class Room5**

Line 63: // Geef de puzzle box weer

Line 66: // Geef portraits (= paintings) weer; controleer of de portraits (= paintings) openstaan en zet de tijd op pauze

Line 81: // Controleer voorwaarden cleared

Line 90: // Hints 1 en 2

Line 203: // Gebruik deze tekst

**Class Room6**

Line 48: // Controleer voorwaarden cleared

Line 65: // Hint 1

Line 194: // Gebruik deze tekst

**Class Room7**

Line 37: // Controleer voorwaarden cleared

Line 54: // Hint 1

Line 65: // Geef de Diary entry weer

Line 76: // Open de Lore books

Line 98: // Controleer of iets wordt aangeklikt en doe iets

Line 203: // Gebruik deze tekst

**Class Room8**

Line 49: // Laat het beeld verschuiven (**KUTNAAM**[test])

Line 76: // Controleer voorwaarden cleared

Line 96: // Hints 1 en 2

Line 262: // Gebruik deze tekst

**Class Room9**

Line 67: // Controleer voorwaarden cleared

Line 128: // Controleer of één van de hoofden van de beelden aangeklikt wordt

Line 138: // Controleer of beide hoofden aangeklikt worden: open de portal

Line 144: // Hints 1, 2 en 3

Line 162: // Flash de demon

Line 178: // Flash de portal en switch van achtergrond muziek

Line 205: // Controleer of iets wordt aangeklikt en doe iets

Line 359: // Gebruik deze tekst

**Class Room10**

Line 30: // Controleer voorwaarden cleared

Line 47: // Hints 1 en 2

Line 80: // Controleer of de torch gevonden is; indien niet, geef de torch

Line 93: // De speler heeft de dagger; open de muur

Line 93: // De speler heeft de dagger niet; open de muur niet

Line 117: // Gebruik deze tekst

**Class Room11**

Line 47: // Controleer voorwaarden cleared

Line 64: // Hints 1 en 2

Line 81: // Controleer of de speler de Amulet heeft om de demon te laten verschijnen

Line 103: // Sluit numpad

Line 143: // Controleer de clicks van de gebruiker en check de juiste posities (== nummers op numpad)

Line 201: // Controleer of de code juist is

Line 220: // Gebruik deze tekst

**Class Room12**

Line 25: // Flash een image

**Class Room13**

Line 32: // Controleer voorwaarden cleared

Line 41: // Hint 1

Line 95: // Stop Lightbringer in de Fountain om een diary page te krijgen

Line 125: // Gebruik deze tekst

**Class Room14**

Line 42: // Controleer voorwaarden cleared

Line 59: // Hints 1, 2 en 3

Line 98: // Controleer de voorwaarden gedurende het proces van de minigame

Line 178: // Gebruik deze tekst

**Class Room15**

Line 49: // Speel onder andere geluid af wanneer de speler van kamers wisselt

Line 74: // Gebruik deze tekst

**Class Room16**

Line 45: // Speel onder andere geluid af wanneer de speler van kamers wisselt

Line 77: // Gebruik deze tekst

**Class Room17**

Line 39: // Controleer voorwaarden cleared

Line 56: // Hints 1 en 2

Line 138: // Gebruik deze tekst

**Class Room18**

Line 67: // Controleer voorwaarden cleared

Line 76: // Hint 1

Line: 101 // Onderstaande if-statements controleren of de speler de juiste objecten heeft verzameld

Line 194: // Controleer of alle voorwaarden voldaan zijn om ritueel uit te voeren; verwijder objecten uit inventory en wordt “cured”

Line 225: // Laat de speler door het boek bladeren en speel een bladergeluid af

Line 262: // Gebruik deze tekst

**Class Room19**

Line 37: // Controleer voorwaarden cleared

Line 54: // Hint 1

Line 85: // Controleer click areas

Line 137: // Controleer of de speler zes sleutels heeft

Line 177: // Gebruik deze tekst

**Class Room20**

Line 54: // Hints 1 en 2

Line 88: // Laat de demon image flashes en start de monoloog van Crimson

Line 107: // Dit beëindigt de game

Line 149: // Controleer of de speler “cured” is en de Diary entries heeft

Line 165: // Controleer of de speler de wijn heeft

Line 203: // Laat de speler door het boek bladeren en speel een bladergeluid af

Line 231: // Gebruik deze tekst

**Class Screens**

Line 21: // Toon het slotscherm

Line 41: // Toon het scherm van de game

Line 47: // Toon puzzelstukken

Line 50: // Teken de ‘new puzzle’ knop

Line 56: // Reset de game en tijd als je klikt op de ‘new puzzle’ knop

Line 62: // Laat de tijd lopen en puzzelsteken beweegbaar zijn als de puzzel nog niet is opgelost

Line 73: // Reset de game en timer als de puzzel opgelost is

Line 78: // Reset de game en timer als de tijd om is

Line 87: // Verstuur de score (MOET TOCH WEG?)

Line 99: // Teken de achtergrond zonder puzzle box

**Class Startmenu**

Line 16: // Mute of unmute de soundtrack

Line 26: // Controleer waar de speler klikt en doe iets

Line 42: // Check het hoveren van de muis van de speler

Line 56: // Teken het menu

**Class Timer**

Line 16: // Aftellen tijd

Line 32: // Reset de tijd

Line 39: // Verstuurt de huidige seconden

Line 45: // Verstuur het minimum vereiste seconden