Documentatie Doolhof v1.0

Gemaakt door: Emiel de Brouwer & Robbert Goey

# Gebruiksaanwijzing Doolhof

Je speelt in een First Person View. Gebruik de vierpuntdruktoetsen op het toetsenbord om jezelf te bewegen: druk op “omhoog” om vooruit te lopen, druk op “links” of “rechts” om in die richting te keren en druk op “onder” om achteruit te lopen.

Vind de sleutel en gebruik deze op de deur om door te gaan naar de volgende kamer.

# Requirements

De volgende requirements zijn in de game geimplementeerd:

* Technisch:
  + Visitor Pattern voor de Renderer
  + Visitor Pattern voor de Updater
  + Visitor Pattern voor de Collisions
  + Builder voor het samenstellen van de game elementen (uit een separaat ‘level’ bestand)
  + Factory voor het creëren van diverse zaken (mesh, text, gameobject, behaviours etc.). Wordt met name gebruikt door builder.
  + Singleton voor o.a. de tijd (netjes conform pattern)
  + 2 andere Patterns.
  + Omgeving opgebouwd met een Scene Graph
  + Oberserver Pattern voor geluid
  + Twee lichtpunten
* Game:
  + 4 Ruimtes
  + Verzamelt dingen (in dit geval sleutels) om deuren te openen
* HUD:
  + Tijd
  + (Aantal) sleutels
  + Scores
  + Hints

# Ontwerp

Toelichting

## Class Diagram

plaatje

## Sequence Diagram

plaatje

## State Diagram

Plaatje

## Interaction Diagram

plaatje

# Toelichting Patterns

Bla.

# Scene Graph

* World
  + Ruimtes
    - Objecten
      * Subobjecten
    - Deur
      * Event
    - Kubus
    - Kist
      * Sleutel, Hint
      * Event
    - Speler
      * Sleutel(s)
    - Sleutel -> Deur

# Specifieke oplossingen

Bla.

# Problemen

Bla.

# Suggesties

Bla.

# Conclusie

Bla.

# Persoonlijke reflectie

## Emiel

Bla.

## Robbert

Bla.