Technisch ontwerp

Eindopdracht OOPD:

Game “Toad Parcour”

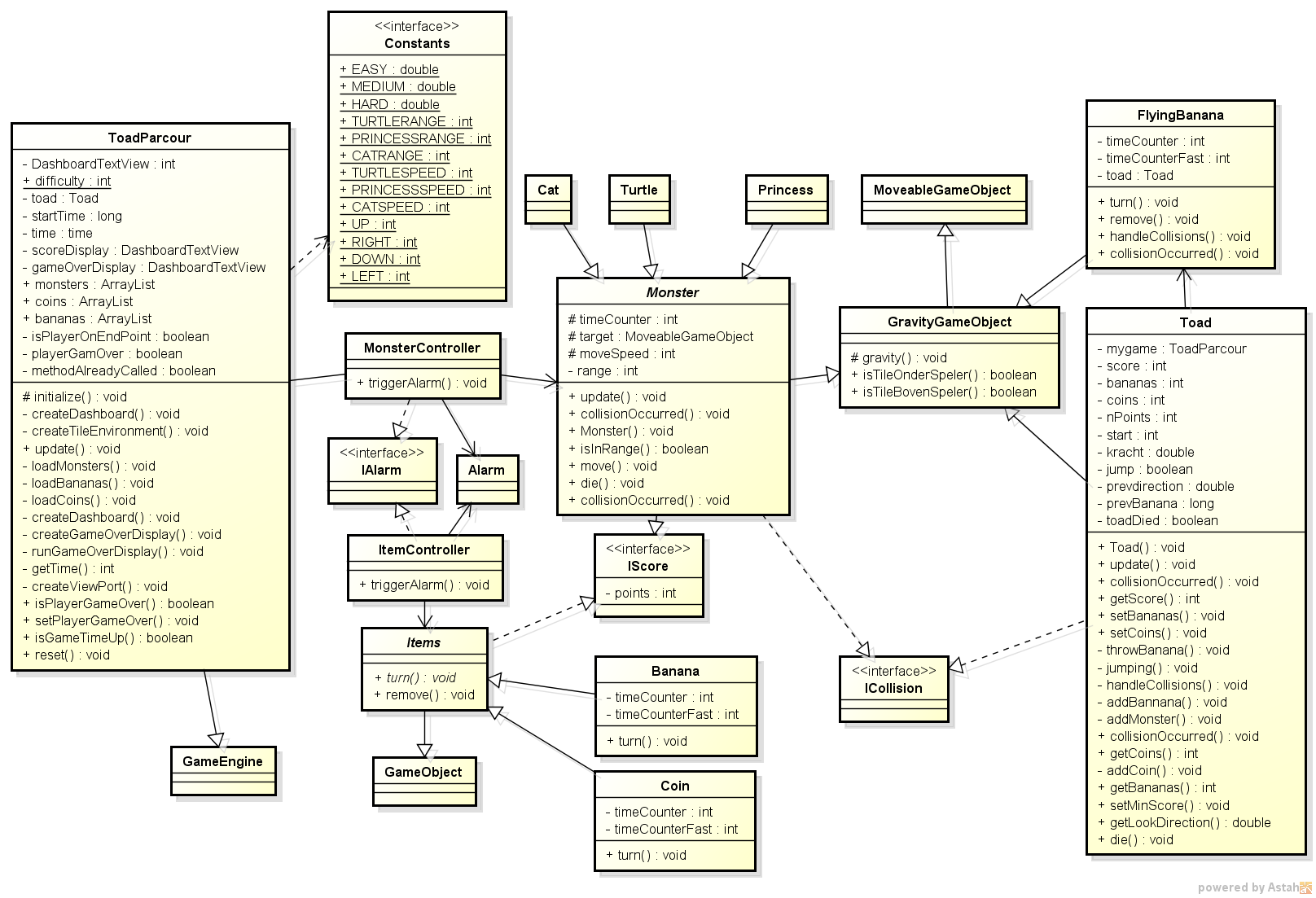
Max Groenendijk (547853)

Thomas Kool (546926)

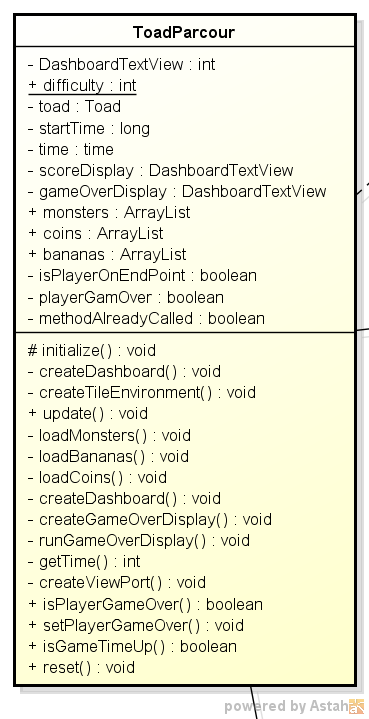
I1TC

Versie: 0.2

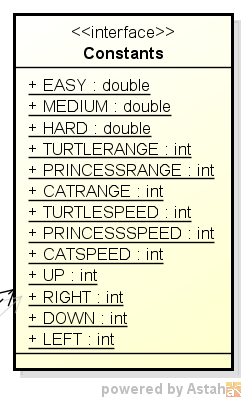
17-3-2015



## ToadParcour

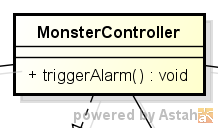


## Constants



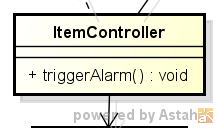
Definieert de moeilijkheidsgraad in het spel.

## MonsterController



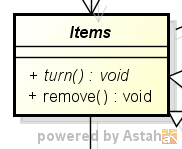
Zorgt ervoor dat de monsters: Cat, Turtle en Princess in het spel worden gegenereerd.

## ItemControler



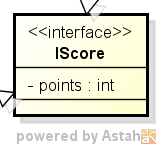
Zorgt ervoor dat de items: Banana’s en Coins in het spel worden gegenereerd.

## Items



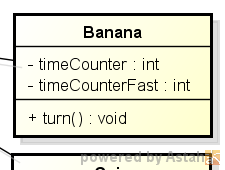
Regelt de overlappende functies van alles items.

## IScore



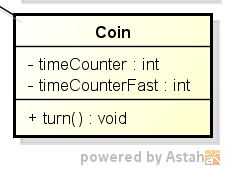
Regelt de score die de speler behaald heeft.

## Banana



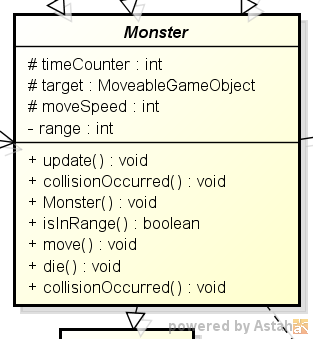
Is een vast object in het spel die de speler kan oppakken.

## Coin



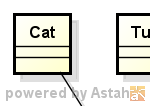
Is een vast object in het spel die de speler kan oppakken en krijgt hier punten voor.

## Monster



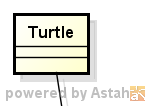
Regelt de overlappende functies van de monsters.

## Cat



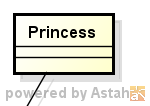
Is een van de monsters.

## Turtle



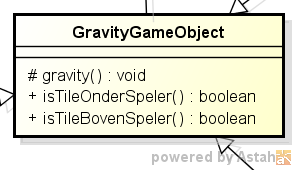
Is een van de monsters.

## Princess



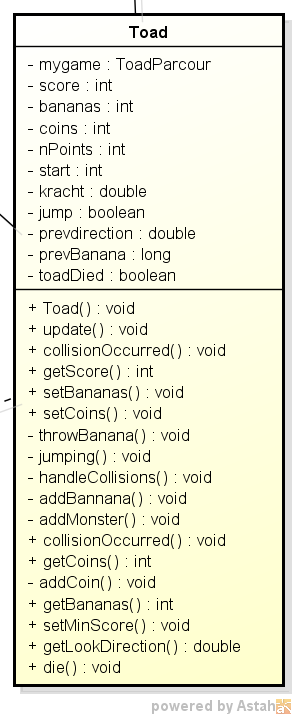
Is een van de monsters.

## GravityGameObject



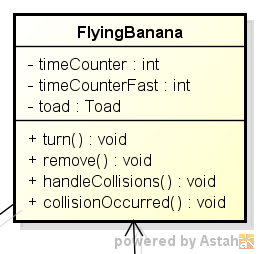
Regelt dat alle bewegende object zwaartekracht hebben.

## Toad



De main-speler van dit spel.

## Flying banana



Is een vliegend object die de monsters kan vermoorden.