Opzet & programmeer tips

# Game layout

## scherm

De grootte van het scherm staat statisch vast

pak vervolgens de grootte van het scherm en sla deze op.

## Game tegels

Een tegel bestaat uit de grootte uit de tafel van 2x pixels.

* bijvoorbeeld: 16x16, 32x32, ect.

Het liefst zijn alle tegels in .png formaat.

De tegels voor de achtergrond mogen geen transparante delen hebben en zijn altijd 32x32 pixels.

De tegels voor over de achtergrond (bordjes, daken, NPC’s) mogen wel transparantie bevatten.

## Achtergrond tegels

De achtergrond word geladen door de tegels in het scherm te plaatsen.

Deze tegels en coördinaten staan gedefinieerd in een level\_data file.

Dit kan gedaan worden door middel van een forloop in een forloop die lopen tot de maximale X en Y waarden van het scherm en steeds na het plaatsen van een tegeltje 32 pixels overstaan.

Pseudo code:

***For*** *x smaller then max\_window\_x in steps of 32*

***For*** *y smaller then max\_window\_y in steps of 32*

*Plaats tile op (x , y)*

## Speciale tegels

Speciale tegels ( bordjes, daken, NPC’s ) worden over de achtergrond heen geladen.

Deze kunnen ook dus pas geladen worden als de achtergrond al gemaakt is.

De speciale tegels worden geladen op een coördinaat wat meegegeven is in een level\_data file.

Wat er daarna met deze tegels gebeurd, bijvoorbeeld het bewegen van een NPC, wordt via de code berekend, **niet** via de level\_data file.

Deze data hoeft ook niet terug gekoppeld te worden naar de level\_data file.

## Scherm layout

### Keuze 1

Scherm word volledig gevuld met het level.

Dialoog vensters komen als pop-ups aan de boven/onderkant van het scherm.

### Keuze 2

Over de onderkant van het scherm is een statisch venster waarin opties zitten om bijvoorbeeld je rugzak te openen of statistieken van je speler te bekijken.

Als er een dialoog plaats vind word dit venster gebruikt en dus tijdens het dialoog overschreden met het dialoog venster.

## Level creator

(nog invullen)