

W6 - L1 Programma

Nabespreking

Opgaven

BugSquash

We gaan het spel BugSquash maken. Het doel van het spel is om binnen 30 seconden tijd zoveel mogelijk bugs plat te drukken. Er worden op willekeurige locaties een insect in het scherm getoond. Vervolgens beweegt het insect zich horizontaal richting de dichtsbijzijnde rand. Wordt er raak geklikt dan wordt het insect op een ander willekeurige plaats getoond. Dit zijn PImage bestanden. In level 1 zijn de insecten 50 hoog en 50 breed en de snelheid van voortbewegen gelijk aan 1 (pixel/draw iteratie). In level 2 gelijk aan 2, in level 3 gelijk aan 3 etc. Het startscherm bevat een slider. Hiermee kan de speler aangeven hoe snel de insecten over het scherm bewegen. Het eindscherm laat zien hoeveel punten er zijn gescoord en bevat tevens een knop. Wanneer er op die knop wordt gedrukt komt de speler weer terug in het startscherm. De functionaliteiten zijn als volgt geprioriteerd:

MUST: een werkend spel met alleen een spelscherm

SHOULD: een begin en eindscherm

1. Analyseer het spel en teken belangrijke gebeurtenissen in het programma uit in schermontwerpen. Laat daarin zien wat er gebeurt en welke variabelen er bestaan. TIP: Maak simpele handschetsen om te voorkomen dat dit te veel tijd kost.
2. Schrijf zoveel mogelijk algoritmen voor het spel BugSquash uit.

BugSquash - Headers van de methode definities

Bepaal welke methoden je gaat schrijven. Gebruik hier de oplossingsalgoritmen voor die je hebt bedacht.

BugSquash - Software architectuur diagram

Bepaal de modules voor BugSquash en teken een architectuurdiagram.