

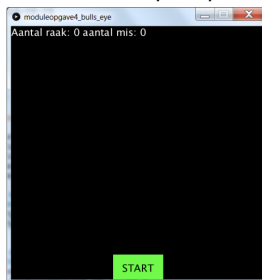
W4 - L3 Programma

Nabespreking

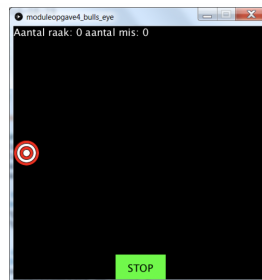
Opgaven

Bulls Eye game I

In deze opgave ga je een game met een bewegende schietschijf maken, waar je met de mousepointer op moet "schieten" (klikken). De schietschijf is een rood-witte cirkel die steeds van links naar rechts over het scherm beweegt. Om het spel te starten moet je eerst op een startknop klikken. Dan verschijnt de schijf die over het beeld beweegt. Er worden twee scores bijgehouden, namelijk het aantal keer dat je mis schiet en het aantal keer dat je raak schiet. Natuurlijk is er ook een stopknop.



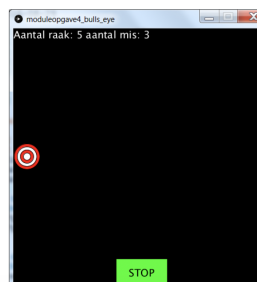
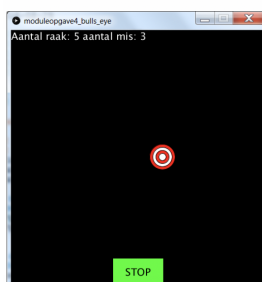
het startscherm



Nadat er op start is geklikt, de schietschijf verschijnt en beweegt naar rechts



De schietschijf verplaatst zich naar rechts



Analyseer de opdrachten bedenk de algoritmen.

Bulls Eye game II

Schrijf de methodeheaders en bijbehorende tests voor Bulls Eye game I.

Bulls Eye game implementatie

Individueel, tweetallen

Implementeer en test de Bulls Eye game.

Gezichtsuitdrukkingen II

Aan het begin van de course heb je 'live' in de klas algoritmen bedacht voor het boos en vrolijk laten kijken van een gezicht. Implementeer dit nu in Processing.