

ONDERZOEKSRAPPORT OIS

De mogelijkheden en beperkingen van Windows Forms.

De “Games” die zijn gemaakt zonder MonoGame zijn erg simplistisch en zijn meer blokken die heen en weer bewegen en punten bijhouden. In normale Windows forms zijn er veel beperkingen aan het maken van een spel. MonoGame is veel geschikter uit foto's en filmpjes die ik heb gezien kun je makkelijk zien dat het spel veel beter registreert, er meer objecten op het scherm kunnen zijn en er gewoon over het algemeen meer mogelijkheden mee zijn. Redelijk logisch want hiervoor is MonoGame gemaakt, op de tekortkomingen van de normale Windows forms.

Windows form application;

Met een Windows form application kun je simpele spelletjes maken zoals Steen, Papier, Schaar en Boter Kaas en eieren. Het is echter niet geschikt voor First Person Shooter en allerlei andere simpele 'Shoot 'em ups' zoals [hier](#) te zien is registreert het zeer slecht en is het ongelooflijk simpel met weinig objecten op het scherm.

MonoGame;

MonoGame is een extensie voor Microsoft Visual Studio en vergroot de mogelijkheden voor het maken van een game in MVS. Het staat meer (bewegende) objecten toe en is in alle denkbare kanten beter dan een standaard Windows form application beide in het sripten ervan en het runnen van het programma.

Conclusie

Echter ons spel (RobotShooter) is grotendeels fysiek en er hoeft niet veel op het scherm te gebeuren anders dan score bijhouden, registreren hoeveel punten er worden gescoord, winnaar bepalen, etc.. . Niet veel wat een normale Windows form niet zou kunnen doen. Voor ons is het dus het meest efficiënt om niet met MonoGame te gaan werken.