

# Multiplatform Documentatie

## Gameplay

In Seconds to Pull heb je een paar seconden de tijd om alle orbs te verzamelen. De game heeft 4 verschillende levels die steeds moeilijker worden. Het moeilijke aan de game is dat de besturing van het karakter erg onhandig aanvoelt.

---

## Multi-platform implementatie

Voor mijn multiplatform opdracht heb ik een multiplatform inputmanager gemaakt, deze manager maakt op basis van je platform een inputlooker aan. Deze inputlookers zoeken allebei voor hun eigen input, dus de mouseinput zoekt voor mouse input en de mobileinput zoekt voor touchscreen input.

Wanneer de inputlookers hun input vinden maken ze allebei een inputevent aan, dit inputevent is niet gelinked aan een platform en kan daarom hetzelfde behandeld worden op ieder platform.