Logboek

Versie voor het beginnen

Tijdens de paasvakantie heb ik dagenlang nagedacht over welk project ik wilde maken. Ik had allerlei ideeën zoals het maken van een puzzel game, een Breingames en een memory game. Ik was begonnen met het maken van een memory game maar na dat ik besefte dat meerdere medeleerlingen hetzelfde keuze hadden gemaakt voor hun project, besloot ik van project te veranderen voor reden van originaliteit. Het idee van een puzzel game of brein game heb liet ik Valen voor meer chalenge, een bomberman game. Het algemene doel van een bomberman game is het voltooien van een level door het strategisch plaatsing van bommen met als doel het vernietigen van hindernissen en het doden van vijanden (monsters). In mijn bomberman game zal ik een platform aanmaken met stenen in het platform die de weg belemmeren. Vervolgens zal ik een player in het game ontwerpen met het beeld van bomberman. Die player zal gecontroleerd kunnen worden door u. als functionaliteit kan die player bewegen en bommen plaatsen. In het platform zullen er ook vijanden zijn. Als de ontploffing van een bom een vijand aanraakt dan sterft die vijand. Het player heeft harten die zijn leven betekenen. Hij begint met drie harten. Wanneer hij aangeraakt wordt door een vijand verliest hij een hart. Misschien zal ik ook een systeem van score plaatsen en bonussen die het player kracheter maakt.

Finale versie

Als finale versie heb ik een bomberman gemaakt. Mijn spel bestaat uit een index, menu, spel, game\_over en game-win pagina. in mijn menu kunt u een tutorial hebben waar u het uitleg krijg van het spel. In het game zelf krijgt u een scoreboard te zien een heartboard en timer. Als u sterft voor dat het timer gestopt is dan ben u verloren. Omgekeerd als u niet sterft en dat het timer stopt dan hebt u gewonnen.