

# Wireframe Applied Design patterns



Groep 3

Namen: Sam Maijer, Daniel Pustjens en Sadek al Mousawi

Vak: Applied design patterns

Datum: 16 Februari 2024

## Inhoudsopgave

Wireframes .....	3
Homepage pagina .....	3
Niveau selectie pagina .....	4
Gebruikersnaam pagina .....	5
Gameplay/game over pagina .....	6
Scoreboard pagina .....	9

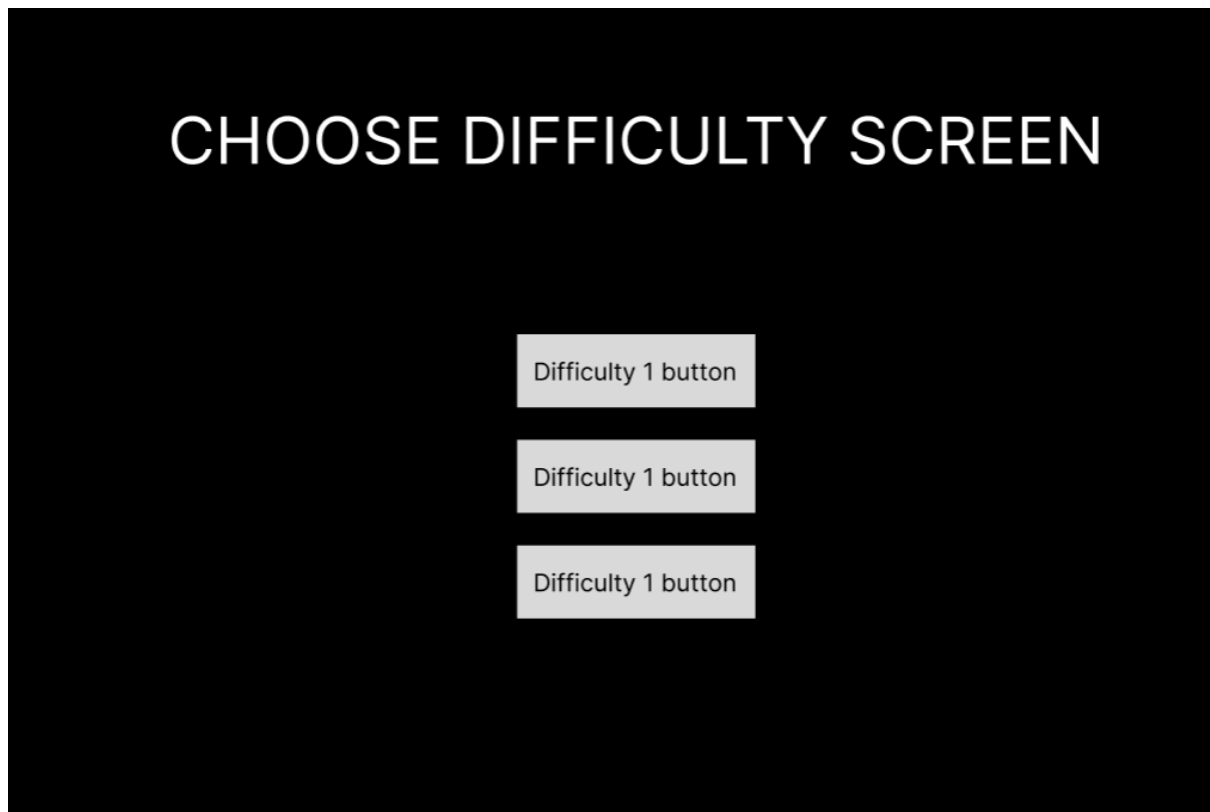
# Wireframes

## Homepage pagina



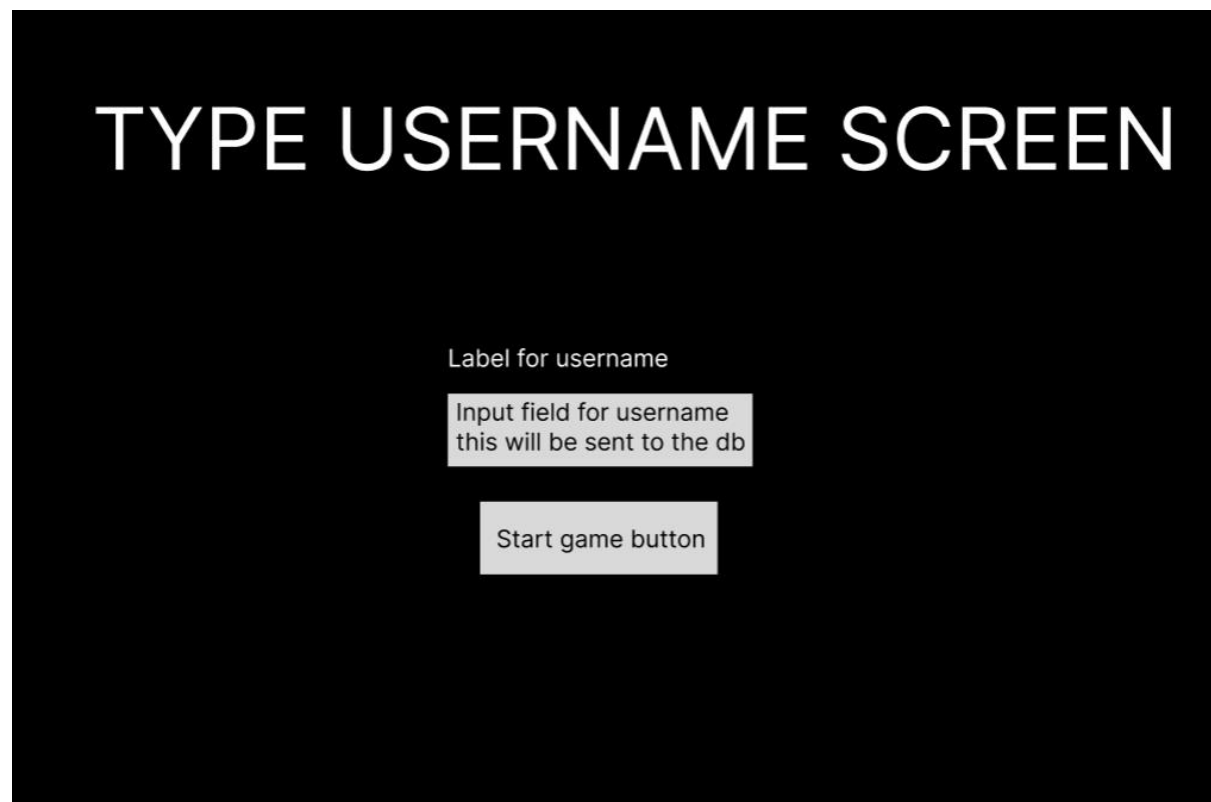
Dit is de “home pagina”, deze pagina bestaat uit 2 knoppen en de naam van de game. De play knop verwijst je naar de “select difficulty” pagina die hieronder te vinden is. Daarnaast is er een score knop die je verwijst naar score pagina waar je de top 10 scores kan bekijken van de verschillende niveaus die gehaald zijn door andere spelers.

## Niveau selectie pagina



Dit is de “Difficulty pagina”, op deze pagina kan je een keuze maken uit 3 verschillende niveaus: “Easy, Medium, Hard”. Nadat je een keuze hebt gemaakt uit een van de 3 niveaus kom te terecht op de “type your username” pagina.

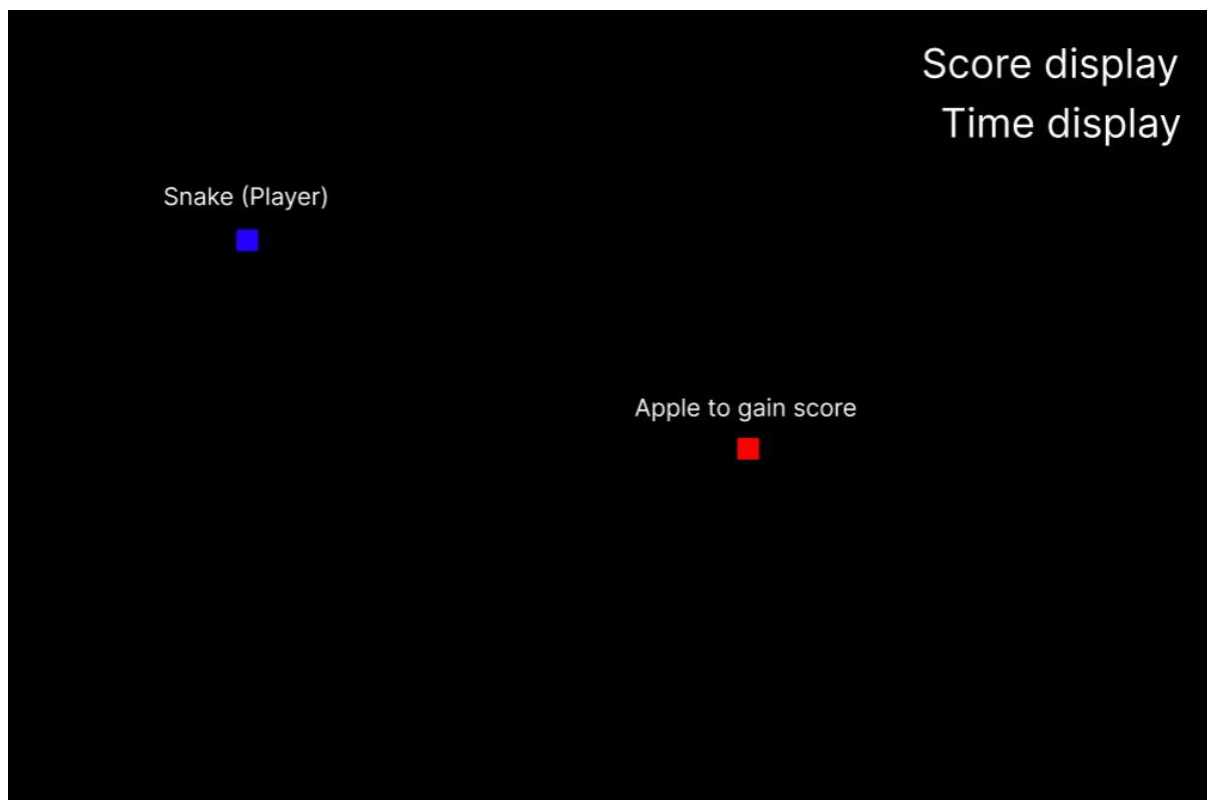
Op deze pagina heb je een titel en 3 knoppen.



Dit is de “typ username pagina”, waar de user zijn username kan invullen met een invoer veld. Nadat de gebruiker zijn username heeft ingevuld kan hij op start klikken om te beginnen met de game.

Op deze pagina zit er een titel, label een invoer veld voor username dat opgeslagen wordt in de database en een start knop.

## Gameplay/game over pagina

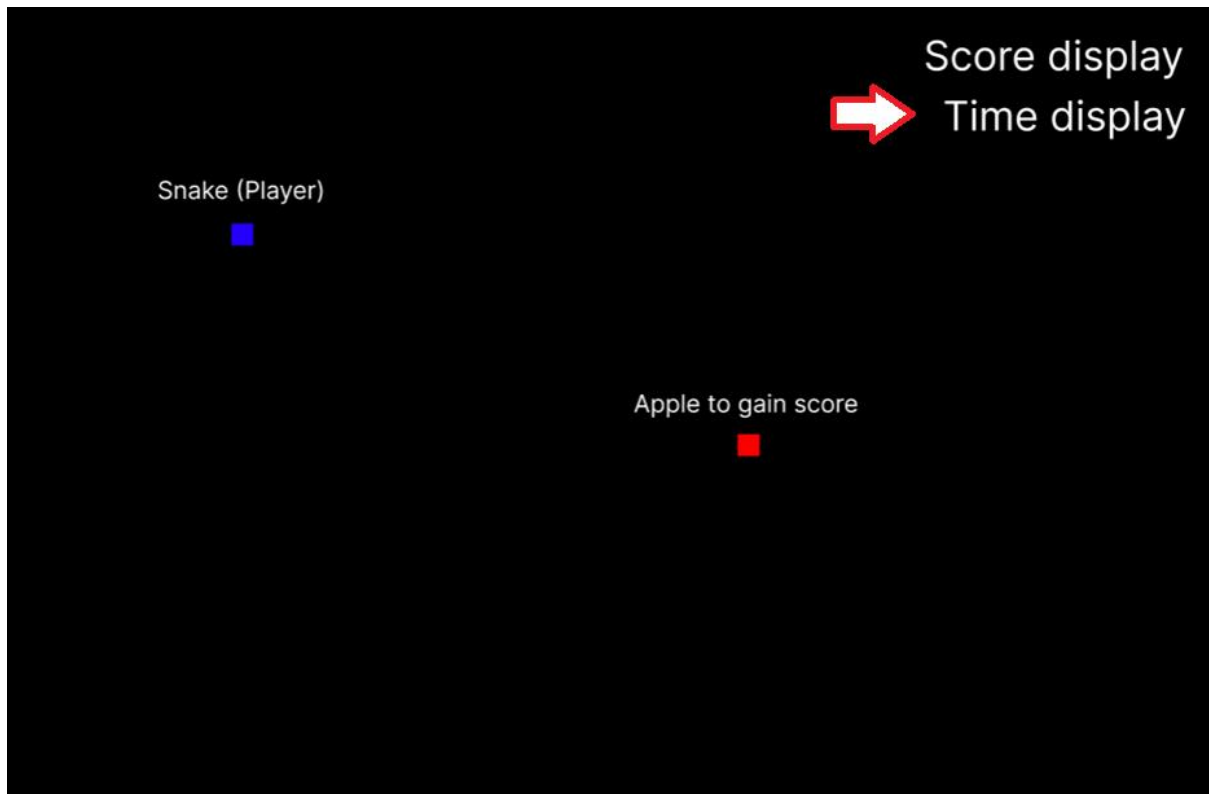


Dit is de “gameplay pagina”, op deze pagina speel je de snake game. De toetsknoppen WASD worden gebruikt om als speler te bewegen. Hieronder kan je zien wat elke toetsknop doet die wordt gebruikt bij het navigeren van de slang.

- De **W knop** wordt gebruikt om de slang **omhoog** te laten bewegen.
- De **A knop** wordt gebruikt om de slang naar **links** te laten bewegen.
- De **S knop** wordt gebruikt om de slang naar **beneden** te laten bewegen.
- De **D knop** wordt gebruikt om de slang naar **rechts** te laten bewegen.

Het doel van het spel is om zo veel mogelijk appels te verzamelen. Voor elke appel krijgt de gebruiker een punt. Bij het behalen van elk punt wordt de slang langer. Als de slang zichzelf raakt, eindigt het spel en wordt je vervolgens gestuurd naar de “game over pagina”. Op die pagina kun je ervoor kiezen om naar de home pagina of naar de scoreboard pagina te gaan.

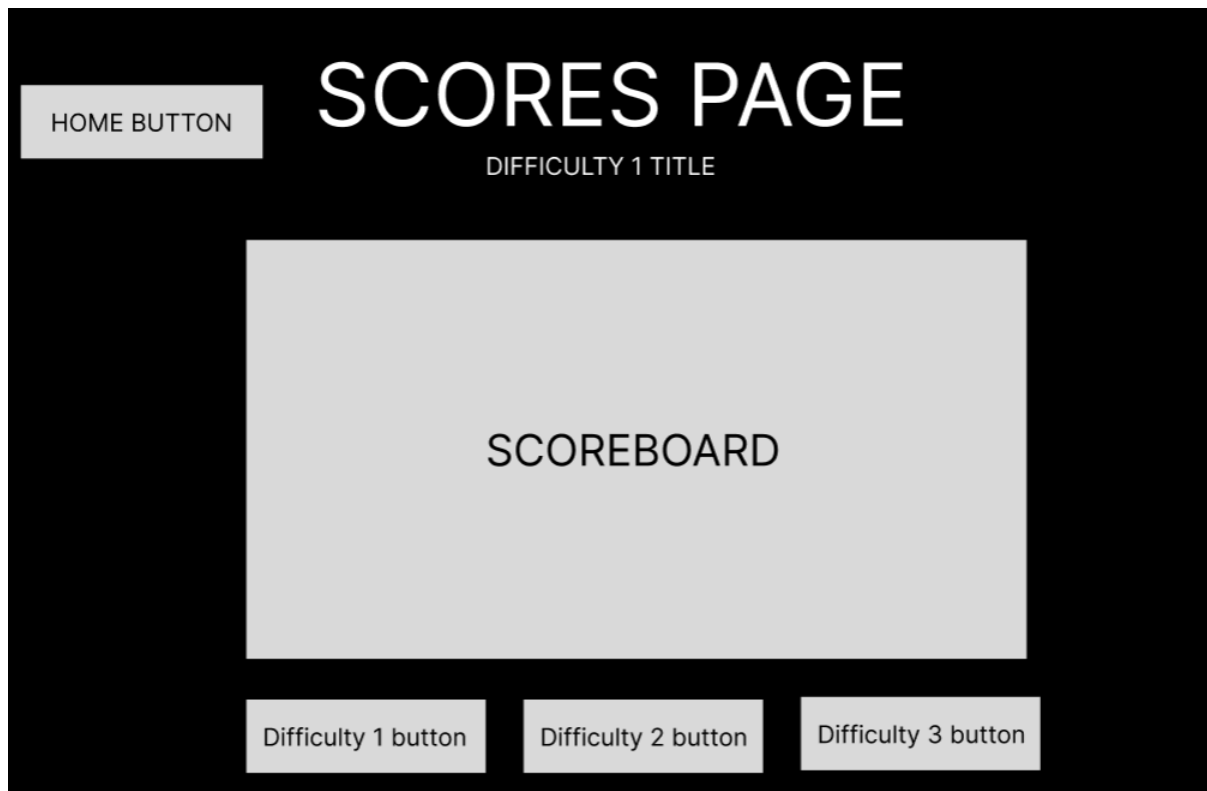




Verder wordt de tijd bijgehouden. Hiervoor is gekozen, omdat er een kans bestaat dat meerdere gebruikers dezelfde score kunnen hebben. Hierdoor wordt er ook gesorteerd op tijd met hetzelfde aantal punten. Uiteindelijk worden de punten en tijd opgeslagen onder de naam van de gebruiker.



## Scoreboard pagina



Dit is de “score pagina”, op deze pagina kan de gebruiker de top 10 scores zien van elk niveau. Dit wordt allemaal opgeslagen in een database. De top 10 scores worden op basis van punten en tijd gesorteerd. Als een gebruiker dezelfde score heeft als een andere gebruiker, komt de gebruiker met de laagste tijd bovenaan.

Op deze pagina zit er een titel met een knop aan de linker kant die de gebruiker terug kan laten navigeren naar de home pagina. Verder zit er een scoreboard met 3 knoppen eronder. Met de drie knoppen kan de gebruiker de verschillende scoreboards zien op basis van het geselecteerde niveau.