Game Development: Zombie Massacre wijzigingen.

Samuel Baudez 2EA1

In uitzonderlijke gevallen kan er een exception worden opgegooid indien er teveel geluiden tegelijk optreden. Deze werden in 95% van de gevallen correct afgehandeld, maar heel uitzonderlijk kwam er toch een exception naar boven. Dit is nu aangepast door de geluiden van de wapens in een try catch te steken. Als er geen audio channels meer vrij zijn, dumpt het spel het geluid dat de channels zou doen overlopen.

try

{

weaponSound.Play();

}

catch (SdlDotNet.Core.SdlException e) //te weinig channels beschikbaar

{

weaponSound.Dispose(); // vernietig het geluid om channel weer vrij te maken

}

Het console venster is nu weg gelaten in de laatste versie van het spel.