Inhoud

[USERSTORIES 1](#_Toc414969406)

[Spel instructies 2](#_Toc414969407)

[Verslag 3](#_Toc414969408)

# Userstories

**Must have**

* Als speler wil een spel zien met een karakter en vijanden.
* Als speler wil ik het karakter kunnen bewegen met de pijltjes toetsen.
* Als speler wil ik kunnen richten en schieten met de muis.
* Als speler wil ik vijanden kunnen neerschieten.
* Als speler wil ik een hi-score kunnen halen.

**Should have**

* Als speler wil ik een karakter kunnen spelen.
* Als speler wil ik dat mijn vijanden er gevarieerd uitzien.

**Could have**

* Als speler wil ik uit een karakter kunnen kiezen.
* Als speler wil ik kunnen kiezen uit meerdere wapens.
* Als speler wil ik meerdere levels kunnen kiezen.
* Als speler wil ik mijn karakter kunnen aanpassen.

# Spel instructies

# Verslag

**1 Toelichting op het framework:**

Backbone is een Javascript library en gebaseerd op het Model–view–presenter ontwerppatroon.

**2 De architectuur van het framework. Is het traditionele MVC? MVVM? Leg uit met behulp van een schema**

De architectuur is gebaseerd op het MVP (Model–view–presenter ontwerppatroon). Het verschilt van het MVC (Model View Controller) ontwerppatroon. Het MVP model gebruikt een presenter in plaats van een controller. In Models staat data en hoe het moet reageren in de gebruikers interface. De View is een passive interface dat data weergeeft en gebruikersacties door stuurt naar de Presenter. Een presenter update de View en handelt events van de gebruiker af. Hij update ook het model en ontvangt er events van.



**3 Een beschrijving van de game die jullie willen gaan uitwerken.**

Wij willen een top down schietspel gaan maken. Je kan het karakter besturen met de pijltjes of de WASD toetsen. Je kan in 4 richtingen bewegen. Je kan schieten door met je muis ergens te klikken. Het karakter zou dan vanaf zijn positie schieten vanaf zijn positie richting de positie waar de gebruiker met de muis heeft geklikt.



Het is de bedoeling dat je tegenstanders neer schiet. De vijanden blijven spawnen en worden steeds sneller. Als je geen levens meer hebt ben je dood.

**4 Een globale uitleg van een mogelijke aanpak om deze game te ontwikkelen binnen dit framework.**

We maken een gameobject dat door elk gameobject wordt overgeërfd bijvoorbeeld door de speler of de vijand. De game object een is een model.

**5 Laat zien hoe je hierbij de Model, View, Controllers en Viewmodels gebruikt. Geef code voorbeelden! Illustreer hoe je onderdelen aan kan pakken zoals:**

* Game Loop
* Game State
* User Input
* Graphics

**6 Wat kan er nog meer met het framework?**

Vanalles

**7 Jullie persoonlijke mening**

**8 De bronnen die je hebt geraadpleegd**

[**http://todomvc.com/**](http://todomvc.com/)

[**http://backbonejs.org/**](http://backbonejs.org/)

[**http://www.w3schools.com/**](http://www.w3schools.com/)

[**https://simon.html5.org/dump/html5-canvas-cheat-sheet.html**](https://simon.html5.org/dump/html5-canvas-cheat-sheet.html)

[**http://en.wikipedia.org/wiki/Model%E2%80%93view%E2%80%93presenter**](http://en.wikipedia.org/wiki/Model%E2%80%93view%E2%80%93presenter)

[**http://arunspdreamz.blogspot.nl/2010/03/design-patterns-for-aspnet-developers.html**](http://arunspdreamz.blogspot.nl/2010/03/design-patterns-for-aspnet-developers.html)

[**http://stackoverflow.com/questions/10716478/making-a-backbone-js-view-to-draw-objects-on-a-canvas**](http://stackoverflow.com/questions/10716478/making-a-backbone-js-view-to-draw-objects-on-a-canvas)

[**http://backbonetutorials.com**](http://backbonetutorials.com)