

Design Patterns uit de lessen

Interface:

Omdat de muis en de player beide dood kunnen gaan, ga ik hier een interface voor gebruiken. De functies krijgen wel hele andere inhoud.

Delegate/Event:

Voor het doodgaan van de muis gebruik ik een event. Hier moeten namelijk meerdere dingen gebeuren. De muis moet een nieuwe positie krijgen en de slang moet langer worden.

Object Pooling:

Met het huidige script worden er constant objecten gemaakt en verwijderd. Hiervoor zou ik in plaats daarvan een pool kunnen maken die de objecten hergebruikt. Deze moet wel een grote inhoud kunnen hebben, gezien de snake best lang moet kunnen worden.

Game Design Patterns

Contact

The goal of having two or more elements have physical contact with each other.
Points are scored when the bullet hits the mouse.

Eliminate

Eliminate is the goal to remove a game element from its location in the game space.
The goal in this snake game remains the same: to defeat the mouse. Instead of eating it, you kill it with bullets.

Evade

This is the goal to avoid being captured or hit.
There are three objects you must avoid hitting with your face: yourself, the mouse and your bullets. If a bullet hits your body, you also die. There's a lot of things that must be evaded.

Maneuvering

Controlling the movement of game elements in real-time games.

Planning your movement is very important in a traditional Snake game, and it remains important in Kobra.

Movement Limitations

The movement of game elements is limited in some way.

You can only move up, down, left or right. When moving up, you can't go straight down again, as walking into your tail will kill you.

Replayability

The level to which a game provides new challenges or experiences when played again.

A game of Kobra is never the same. You'll always be wanting to improve your high score. Therefore it has high replayability.