Adviesrapport

# MSDN

De zelfstudie afdeling van Microsoft heeft net zoals ons ook een memory game gemaakt. Deze memory game die zij hebben gemaakt is speciaal gemaakt voor de mensen die nog niet heel veel weten van programmeren en daarom is het ook gemakkelijk en simpel om de game en de code te begrijpen.

Ze hebben gebruik gemaakt van een taal binnen Word. De taal zorgt ervoor dat letters iconen worden. Dus de letter ‘i’ is bijvoorbeeld een peper en de letter ‘j’ is bijvoorbeeld een spin. Ze hebben gebruik gemaakt van labels en in elke label wordt willekeurig een letter gezet en zo kunnen ze dus ook de verschillende labels met elkaar vergelijken of ze overeenkomen.

De code is erg simpel. Dit hebben ze onder andere kunnen doen doordat ze gebruik maakten van een al bestaand iets (letters die iconen zijn). Dit zorgt ervoor dat hun code gemakkelijk en overzichtelijk blijft. Ook hebben zij geen gebruik gemaakt van andere menu’s, verschillende cardpacks en bijvoorbeeld een timer etc.

# OMMG[[1]](#footnote-1)

Onze memory game is zeer uitgebreid, in de memory game maar ook in de code. Onze code is uitgebreider dan die dan van MSDN. Onze memory game laat verschillende kanten zien. Aan de ene kant het design en aan de andere kant de complexe code.

## Design

Wij hebben ons design zo gemaakt dat het elke leeftijd aanspreekt. Kleine kinderen zouden het kunnen spelen, maar ons design is tegelijkertijd ook geschikt voor volwassenen, die het ’s avonds misschien ook wel even willen spelen. Maar natuurlijk hebben wij ons meer gefocust op hoe kinderen het spel zullen ervaren. Daarom hebben wij verschillende soorten cardpacks gemaakt. Meisjes zullen bijvoorbeeld eerder gaan voor een meisjesachtig thema en jongens zullen eerder gaan voor een jongensachtig thema. Dus daarom hebben we meerdere thema’s gemaakt. Een thema voor meisjes (Disney) en een thema voor de jongens (Stars Wars).

Ook hebben we ervoor gezorgd dat iedereen zonder teveel uitleg snel doorheeft hoe de game in elkaar zit. Alles ziet er overzichtelijk uit en je kunt goed zien wat wat is. Je weet hoe je bij de leaderboards kan komen en hoe je weer terug kan gaan. Dit hebben we allemaal aan het design te danken.

## Code

Onze code is een stuk complexer dan die van MSDN. Allereerst hebben wij ervoor gezorgd dat je in plaats van iconen, plaatjes hebt en dat je ook echt een achterkant van een kaartje het zien krijgt. Ook hebben wij ervoor gezorgd dat je tussen verschillende cardpacks kan switchen en dat je dus ook echt als je op de cardpack Stars Wars klikt je ook echt Stars Wars er voor krijgt. Wij hebben als twist een timer aan de memory game toegevoegd. Je moet dus binnen deze tijd de memory game hebben uitgespeeld, anders heb je verloren. En als je dit lukt, wordt de overgebleven tijd omgezet in een in-game currency. Als je eindelijk genoeg currency hebt zou je eventueel een nieuwe cardpack kunnen kopen. Ook wordt jouw eindtijd op de leaderboard gezet. Je kan dus kijken of je sneller was dan je vorige keren of niet.

Wij snappen dat je bijvoorbeeld in het midden van een game even weg moet. Wat je dan kunt doen, is het spel opslaan. Wat in enkele gevallen erg handig kan zijn en hier hebben we dus ook voor gezorgd. Als je uit het spel gaat en er weer in gaat en je het spel opnieuw laadt, wordt de game zoals je het had verlaten weer terug geladen. Ook is een van de voordelen van het saven, dat je maar één keer je naam hoeft in te vullen. Dus als je de game afsluit en opnieuw opstart hoef je dus niet opnieuw je naam in te vullen. Maar als je bijvoorbeeld om de een of andere reden je naam wilt veranderen kan dat natuurlijk ook gewoon.

Soms is in je eentje spelen erg saai. Dus daarom hebben er ook in toegevoegd dat je samen local met iemand anders kan spelen. Je kan steeds om de beurt twee kaartjes aanklikken. In deze multiplayer versie zijn de dingen wel een beetje anders. We hebben de timer bijvoorbeeld veranderd naar een puntentelling en er komt ook steeds op het scherm te staan wie er aan de beurt is.

## Conclusie

Zoals je kunt zien zijn er zeker grote verschillen tussen het MSDN spel en die van ons. Wij hebben niet zomaar een memory spel gemaakt. Nee, wij hebben ervoor gezorgd dat mensen dit niet één keer opstarten niet twee keer opstarten, maar meerdere keren in de week opstarten als ze even niks te doen hebben.

MSDN is de basis en OMMG is het eindresultaat.

1. OMMG: Onze MeMory Game [↑](#footnote-ref-1)