**Hunt The Wumpus**

***Documentatie van Hunt the Wumpus***

Een spel van Stan Snijders, Robert Veenhoven & Stan Korenromp

**Doel van het spel:**

Het doel van het spel is het doden van de Wumpus. Dit kan door te schieten met een pijl. Je hebt 3 pijlen en dus 3 pogingen om de Wumpus te doden. Lukt dit je niet, dan heb je dus sowieso verloren. Er zijn een aantal uitdagingen: zo moet je opassen dat je niet op een put stapt want hierdoor overlijdt je meteen. In een aantal grotten kunnen vleermuizen zitten, deze pikken je op en plaatsen je in een random andere grot. Het laatste element wat je kunt aantreffen in een grot is goud: dit is positief.

De wumpus zal proberen zo snel mogelijk naar je toe te komen. Als de wumpus je bereikt, ben je dood. Er zal een waarschuwing onder in beeld verschijnen als een van de elementen of de wumpus bij je in de buurt is.

**Het opstarten van het spel:**

Het spel is op te starten door in de terminal naar de map met alle bestanden te navigeren. Vervolgens kun je het spel aanroepen met de volgende command:

*‘Python3 dag\_ui.py’*

Mocht deze niet werken, dan kan gebruik worden gemaakt van de volgende command:

*‘Python2 dag\_ui.py’*

Het is een vereiste dat PyQT 4 en python 3 of python 2 geïnstalleerd zijn.

**Problemen:**

Helaas hebben we het niet voor elkaar kunnen krijgen om de speler te laten schieten. Hierdoor is het nog niet mogelijk om het spel te winnen.

**Voor programmeurs:**

In het programma grottengenerator.py worden de caves aangemaakt met hierin random een vleermuis, put, goud of gewoon niks. Om de moeilijkheidsgraad hoger te leggen kan in de volgende zin:

if randrange(0,8) == 0:

de 8 vervangen worden door een lager getal, waardoor er meer putten, goud en vleermuizen zullen voorkomen.

In de heroclass worden alle aspecten die de hero nodig heeft uitgewerkt. Dit zijn bijvoorbeeld lopen, maar ook het aantal goud dat hij pakt, het aantal pijlen en het herplaatsen van de hero.

In de wumpusclass worden alle aspecten van de wumpus aangemaakt. Waaronder het verplaatsen en het jagen.

Alle afbeeldingen zijn opgeslagen als .png.

In het hoofdprogramma dag\_ui.py wordt eerst met behulp van QTDesigner een interface gemaakt. Hiervoor hebben we horizontal en vertical layouts gebruikt. In de 2e class genaamd afhandelen wordt er gebruik gemaakt van een Qthread zodat er meerdere dingen naast elkaar kunnen gebeuren zonder dat de pc freezed.