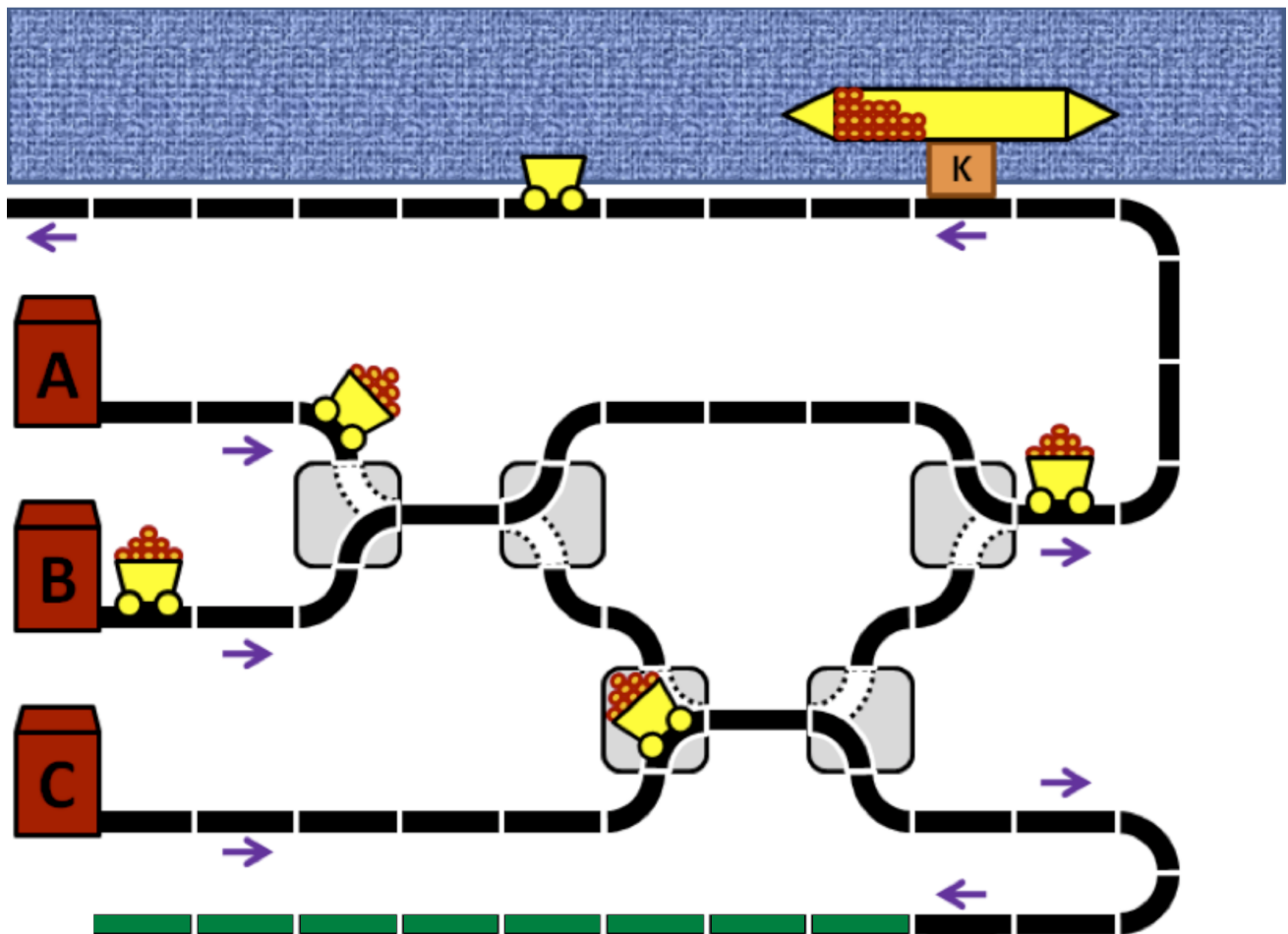




GOUDKOOFTS

Hieronder zie je een scherm van een computerspel.



De bediening (knoppen/ menu) en het scorebord staan niet afgebeeld, die moet je er zelf bij bedenken.

Het is niet toegestaan om het level in een tekstfile te beschrijven en middels een levelparser in te laden (dan kost het maken van de opdracht teveel tijd). Je moet de objecten die nodig zijn voor dit vaste speelveld in een initialisatiemethode aanmaken en configureren.



Random komen er volle karretjes uit loods A,B of C.

Ieder tijdsinterval rijden alle karretjes 1 stap als ze dat kunnen, dat wil zeggen, ze gaan van het huidige baanvak naar het volgende baanvak.

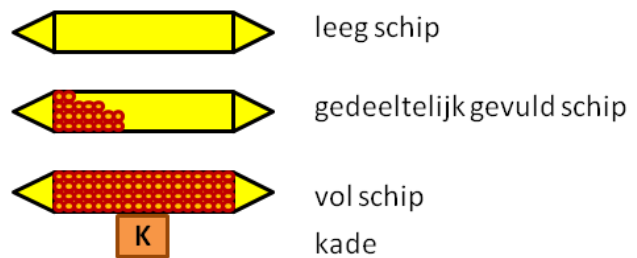
Iedere volle kar bevat evenveel lading.

Als een kar langs de kade is gereden verdwijnt hij uiteindelijk uit beeld en houdt op te bestaan. (Het is immers een virtuele wereld)

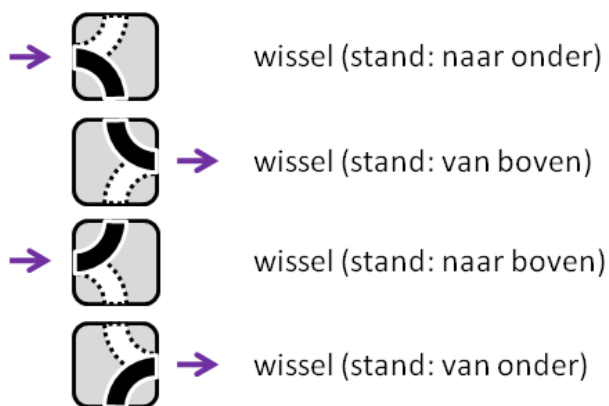
Het maximaal aantal karren in het spel is ongelimiteerd.

Een schip kan vol, leeg of gedeeltelijk gevuld zijn. De schepen verschijnen leeg aan de kade.

Wanneer een kade leeg is, is er een bepaalde kans dat er die tijdstap een schip aan de kade verschijnt. Er kan altijd maar 1 schip tegelijk aan de kade liggen.



Ieder vol schip bevat evenveel lading. Er passen precies 8 kar-ladingen in 1 schip. Als een schip vol is krijgt de speler 10 punten en daarna verdwijnt het schip van de kade.



Hiernaast zie je 4 wissels.
Een wissel telt ook als 1 baanvak.

De speler kan de wissels bedienen, dat wil zeggen naar boven of naar beneden omzetten.

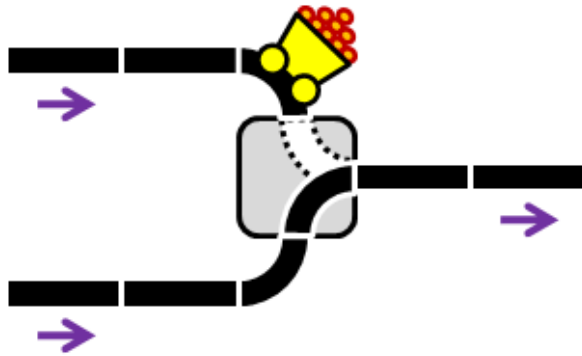
Een kar kan zich op een wissel bevinden.

Eenmaal erop kan de kar er na het volgende tijdsinterval af als dat baanvak vrij is.

Erop rijden kan alleen als de wissel de juiste kant op staat.



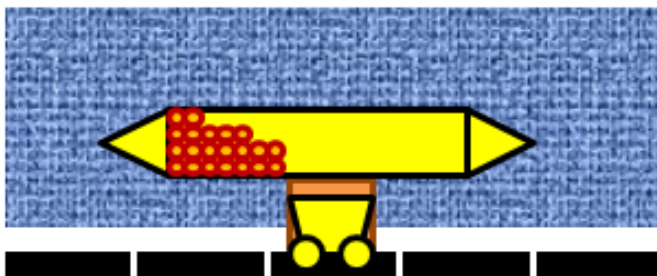
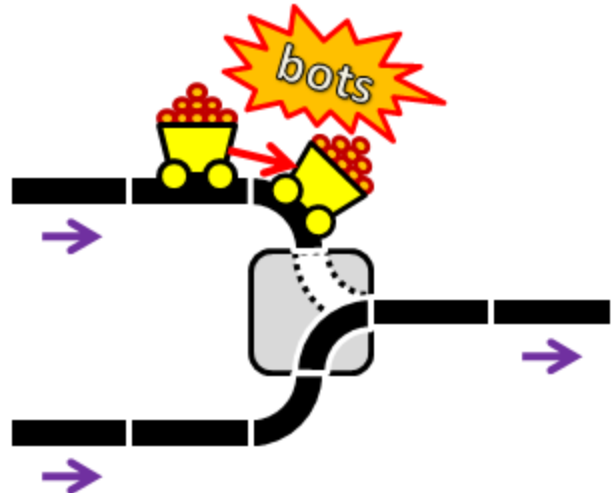
Een wissel met een karretje erop kan niet worden omgezet.



Als een wissel niet goed staat blijft een karretje in zijn baanvak staan. Gedurende het tijdsinterval mag de speler een wissel zo vaak omzetten als hij wil, echter bij het einde van de periode rijdt het karretje pas en op dat moment moet de wissel zodanig staan dat het karretje erdoor kan, anders blijft het nog een tijdsinterval staan.

Twee karren botsen omdat de voorste niet kan rijden omdat de wissel verkeerd staat, de achterste rijdt wel en komt nu in het baanvak van de voorste.

Het spel stopt meteen als twee karretjes botsen.



Een kar, die de kade met schip heeft bereikt, is net gelost.

De speler moet om punten te scoren de volle karretjes langs de kade leiden (door de wissels op tijd goed te zetten). Als een vol karretje bij een kade komt, lost het automatisch zijn lading in het schip, tenminste als er een schip is en nog niet vol is, anders rijdt het door zonder te lossen, dat is dan jammer want dat levert geen punten op. Voor dat lossen hoeft de speler niets te doen.

De speler krijgt 1 punt voor iedere kar die in een schip wordt gelost en nog eens 10 punten voor een vol schip.



Karretjes die niet naar de kade worden gestuurd komen aan op het rangeerterrein. Dit terrein bestaat uit 8 rangeervakjes (groen aangegeven) waarin een karretje gecontroleerd tot stilstand kan worden gebracht. Een karretje dat zich op een rangeervak bevindt en niet verder kan, botst dus niet.

In het begin is het spel makkelijk want dan zijn er weinig karretjes. Als de speler meer punten verzamelt neemt de moeilijkheidsgraad toe. Dan komen er steeds meer karretjes en zal het tijdsinterval ook korter worden, het spel gaat dan sneller.

Zoals je ziet in het speelscherm zijn er 5 wissels. Niet zichtbaar zijn de volgende elementen: De speler heeft 5 knoppen. Door op een knop te drukken wordt een wissel omgezet. Er is een countdown die aftelt. Als die op nul staat is het tijdsinterval voorbij. De bediening gaat even op slot. Dan rijden alle karretjes naar het volgende baanvak, lossen lading, wachten of botsen al naargelang de situatie. Als er geen botsing is gaat de bediening weer open, de countdown wordt opnieuw gestart.