Level Progess Design

Door Tom Smits

# **Het design**

De WaveBar geeft aan wanneer de speler naar een volgende wave gaat in het level.

Per level zijn er in totaal 10 waves.

*De WaveBar bestaat uit twee afbeeldingen:*

**Het frame**, hierin staan de aangeven lijnen die tellen bij welke Wave de speler zich bevindt.



**De value**, deze afbeelding word steeds in width aangepast naar mate de speler verder gaat in de Wave.



# **De werking**

De value afbeelding word aangepast door middel van een de width van een rectangle.

Op het moment dat de speler een schot raakt op een UFO word er een value van 10 toegevoegd aan de rectangle width en deze door geven aan de rectangle.

Als tweede heb ik nog een stuk gemaakt wat aangeeft doormiddel van tekst in welke Wave de user zit zodat dit duidelijk word voor de speler.