Score: tijd, appels oppakken, bomen ‘dashen’, vijanden ‘dashen’

Moeilijkheidsgraad kiezen in menu.

Moeilijkheidsgraad niveau gaat omhoog tijdens spel.

Omgeving moet ook veranderen.

Muziek kan ook veranderen, met snelheid dat muziek verandert misschien.

Hulp tijdens spel.

Time out. “veilige haven”

Tijdslimiet. (op houden of je krijgt hulp aangeboden)

Speler beweegt alle kanten op om te zoeken, (delta tijd in update), komt hulp aangeboden.

=====

----------

|Stack| = dynamisch

----------

|Code|

---------

|Data| = statisch

---------

Func p(a (stack -2),b (stack -1)) {}

i = 5; waar komt deze? In de stack want het is allemaal tijdelijk in gebruik

p(i, 3( stack +1))

t = new asdas(----)

new is data

Alles wat in functie wordt gemaakt is stack

Return gaat naar base stack

\*y = new iets()

4 welke gaat er eerst uit? LIFO, last in first out

3

2

1

Alle data wat groter is dan 255 bytes, komt op de data

Vroeger was een stack 64k

Update

Al het rekenwerk komt hier

Alles wat je berekend hoeft niet getekend te worden

Tekencycle

Delta t

Tijd tussen de vorige draw en de huidige draw

Videokaart om de layers te tekenen en paging