# Weggetje in Console

## Logboek:

### 5-februari-2013:

Code::Blocks 12.11 gedownload en geïnstalleerd. Hiermee ben ik een Console opdracht begonnen in de taal C++.

Eerst ervoor gezorgd dat er een rechte weg gemaakt werd, en dit oneindig. Dus hiervoor is er een simpele ‘cout’ voor gebruikt in een ‘for(;;)’ loop, deze loop is oneindig totdat er wat binnen deze loop gezegd word om eruit te gaan.

Het ging behoorlijk snel, daarom heb ik er een ‘Sleep();’ erin toegevoegd. En hiermee dacht ik dat ik het ook wel na een bepaalde tijd dat het draait sneller kon lopen. Dit heb ik met ‘If’ en ‘else’ gedaan.

Toen had ik uit een al bestaande console spel gezien dat er gebruik werd gemaakt met ‘Mapping’. Hier heb ik wat meegespeeld en aangepast om het te begrijpen.

Samen met Jan Hendrik ermee bezig geweest en een mooi weggetje gemaakt. Buiten komen ‘|’ om aan te geven dat dit het einde van het spel is, hierbuiten mag nooit het weggetje komen. En de ‘#’ is het weggetje. Het weggetje blijft even breed.

### 6-februari-2013:

Weer doorgegaan met J.H.H. hebben we ervoor gezorgd dat door een ‘rand()%’ ervoor gekozen word welke kant de weg opgaat om de bocht te maken. ‘0’=rechts en ‘1’=links.

Er voor gezorgd dat er aparte bestanden opgevraagd kon worden uit de main. Ik vraag functions,

includes en de gemaakte integers op.

*Notities:*

2D Matrix is het speelveld.

Auto in Struct.

### 25-februari-2013:

Ik kan er maar niet uitkomen hoe de weg van boven naar beneden moet komen op de juiste manier. Daarom ben ik opnieuw begonnen met alleen het weggetje te maken.