**//collisionwall.js**

$(document).keydown(function(e) {

Map\_Limit();

});

function Map\_Limit(){

var scherm = $('#speelscherm').position();

var schermLinks = scherm.left;

var schermRechts = schermLinks + $('#speelscherm').width();

var schermTop = scherm.top;

var schermOnder = schermTop + $('#speelscherm').height();

if (linksSpeler < 0)//Zodat de animatie niet buiten het scherm gaat

moveLeft = false;

else

moveLeft = true;

if(rechtsSpeler + 7 > schermRechts)//Zodat de animatie niet buiten het scherm gaat

moveRight = false;

else

moveRight = true;

if(topSpeler - 7 < schermTop)

moveUp = false;

else

moveUp = true;

if(onderSpeler + 7 > schermOnder)

moveDown = false;

else

moveDown = true;

}

/\*

function wallcollision(){

var wall = $('.wall').position();

var wallleft = wall.left;

var wallbottom = wall.top + $(".wall").height();

console.log("Wall left: " + wallleft )

if(topSpeler < wallbottom)

console.log("TTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTT");

}\*/

**//collisionattack.js**

//Functie maken die toont of er een collision is bij een aanval

//Dit gaat ook over objecten die gedropt worden bij een kill

var imgbron;//Gebruiken om te zien welke kant Link aanvalt

var speler;

var speler\_co;

var linksSpeler;

var rechtsSpeler;

var topSpeler;

var onderSpeler;

var monster;

var monster\_co;

var linksMonster;

var rechtsMonster;

var topMonster;

var onderMonster;

var Enemy;//Wordt gebruikt bij het aanvallen

//var EnemyLife = 60;

var droppedItems = [];//Zet hier de ID in van elke rupee

$(document).keydown(function(e) {

//Links positie moet altijd bepaalt worden en dus geen variabele waarden hebben

//START POSITIE LINK

imgbron = $('#Link').attr('src');

speler = $('#Link');

spelerPosition = $('#Link').position();

speler\_co={ x\_left: spelerPosition.left, y\_top: spelerPosition.top, breedte: speler.width(), lengte: speler.height() };

linksSpeler = speler\_co.x\_left;

rechtsSpeler = speler\_co.x\_left + speler\_co.breedte;

topSpeler = speler\_co.y\_top;

onderSpeler = speler\_co.y\_top + speler\_co.lengte;

//EINDE POSITIE LINK

Map\_Limit();//Altijd checken of Link nog wel in het veld is. Zie Collisionwall.js

//wallcollision();

for(i = 0; i < BestaatOctorok.length; i++)

{

DecidePosEnemy("Octorok" + i, i);//Laat dit door een array van opgeslagen id's gaan

if (e.which == 32)

AttackDetector(i);

}

});

function DecidePosEnemy(identiteit, nummer){

if(BestaatOctorok[nummer]){

Enemy = $('#' + identiteit);

EnemyPosition = Enemy.position();

monster\_co = {x\_left : EnemyPosition.left, y\_top: EnemyPosition.top, breedte: Enemy.width(), lengte: Enemy.height() };

linksMonster = monster\_co.x\_left;

rechtsMonster = monster\_co.x\_left + monster\_co.breedte;

topMonster = monster\_co.y\_top;

onderMonster = monster\_co.y\_top + monster\_co.lengte;

}

else{ // Anders gaat hij zoeken naar een left van een object dat er niet meer is, klinkt als een zielig verhaaltje

linksMonster = 0;

rechtsMonster = 0;

topMonster = 0;

onderMonster = 0;

}

};

function AttackDetector(nummer){

//Volgorde: rechtsaanvallen, omhoogaanvallen, linksaanvallen, benedenaanvallen, allemaal gescheiden door imgbron

if(rechtsSpeler + 25 > linksMonster - 10 && onderSpeler - 10 > topMonster && topSpeler < onderMonster - 15 && linksSpeler < linksMonster && imgbron == "sprites/normal\_attack\_right\_1.png" ||

topSpeler < onderMonster && rechtsSpeler - 14 >= linksMonster && rechtsMonster - 10 > linksSpeler && topSpeler > topMonster && imgbron == "sprites/normal\_attack\_up\_1.png" ||

rechtsMonster > linksSpeler && onderMonster - 15 > topSpeler && onderSpeler > topMonster + 15 && linksSpeler > linksMonster && imgbron == "sprites/normal\_attack\_left\_1.png" ||

onderSpeler > topMonster - 20 && rechtsSpeler > linksMonster + 20 && linksSpeler < rechtsMonster -10 && onderMonster > onderSpeler && imgbron == "sprites/normal\_attack\_down\_1.png"){

AttackEffects();

if(LevenOctorok[nummer] == 0){

Dropitem(nummer);

EnemyDies(nummer);

}

else

LevenOctorok[nummer] = LevenOctorok[nummer] - 30;

}

}

function AttackEffects(){

Enemy.fadeTo(100, 0).fadeTo(100, 1.0);

Hit\_Sound();

}

function EnemyDies(nummer){

BestaatOctorok[nummer] = false;

Kill\_Sound();

Enemy.remove();

newenemies();

}

var Aantalmonsters = 3;

function newenemies(){

Aantalmonsters += 1

$("#speelscherm").prepend('<img src="sprites/monster\_1\_normal\_left\_1.png" alt="Monster" id="Octorok'+ Aantalmonsters +'" class="Octorok"/>');

var randomx = Math.floor(Math.random() \* ($("#speelscherm").width()));

var randomy = Math.floor(Math.random() \* ($("#speelscherm").height())+200)

$("#Octorok" + Aantalmonsters).css({position: "absolute", top: randomy - $("#Octorok" + Aantalmonsters).height(), left: randomx});

console.log("#Octorok" + Aantalmonsters)

BestaatOctorok.push(true);

LevenOctorok.push(60);

}

var aantalhearts = 0;

function Dropitem(nummer){

var random = Math.floor(Math.random()\*100);

if (random > 85){

$("#speelscherm").prepend("<img src='sprites/heart\_item.png' id='heart" + aantalhearts + "'>");

droppedItems.push("heart" + aantalhearts)//Geeft ID mee aan de array

$("#heart" + aantalhearts).css({ position: "absolute", top: topMonster, left: linksMonster + 5});

aantalhearts+=1;

}

else{

var lengte = droppedItems.length;

$("#speelscherm").prepend("<img src='sprites/rupee\_orange.png' id='rupee" + lengte + "'>");

droppedItems.push("rupee" + lengte)//Geeft ID mee aan de array

$("#rupee" + lengte).css({ position: "absolute", top: topMonster, left: linksMonster + 5});

}//In collisionobject.js zullen we kijken of de speler dit opraapt

}

**//collisionobject.js**

var rupee = 0;

var rupeelinks = 0;

var rupeetop = 0;

var rupeesnu;

var aantalTriforce = 0;

var magTriforceplaatsen=false;

$(document).keydown(function(e) {

PickUp()

});

function PickUp(){

if(rupee % 50 == 0 && rupee != 0)

{

magTriforceplaatsen=true

DropTriforce();

}

if(droppedItems.length != 0){

rupeelinks = 0;

rupeetop = 0;

for (i = 0; i < droppedItems.length; i++){

var rupeeposition = $('#' + droppedItems[i]).position();

rupeelinks = rupeeposition.left;

rupeetop = rupeeposition.top;

if(rechtsSpeler > rupeelinks && linksSpeler < rupeelinks && onderSpeler > rupeetop +30 && topSpeler < rupeetop + 5 ){

if(droppedItems[i].substring(0,8)=='triforce'){

aantalTriforce += 1;

console.log(aantalTriforce);

Item\_get();

if(aantalTriforce == 3)

CongratulationsYouWon();

}

else if(droppedItems[i].substring(0,5)=='heart'){

console.log("Levenlink:" + levenLink);

$('#' + droppedItems[i]).remove();

var index = droppedItems.indexOf(droppedItems[i]);

droppedItems.splice(index, 1);

levenLink+=1;

harten\_plaatsen();

}

else{

rupee+=5 ;

document.getElementById("rupeetekst").innerHTML ="x" + rupee;

Rupee\_get();//SOUND-EFFECT

}

//REMOVE FROM THE FIELD

$('#' + droppedItems[i]).remove();

//REMOVE FROM ARRAY

var index = droppedItems.indexOf(droppedItems[i]);

droppedItems.splice(index, 1);

}

}

}

}

function DropTriforce(){

var randomx = Math.floor(Math.random() \* ($("#speelscherm").width() - 60));

var randomy = Math.floor(Math.random() \* ($("#speelscherm").height() - 60) + 200 );

$("#speelscherm").prepend('<img src="sprites/TriforcePiece.png" id="triforce'+aantalTriforce+'" alt="Triforcepiece"/>');

$("#triforce" + aantalTriforce).css({position: "absolute", top: randomy - $("#triforce" + aantalTriforce).height(), left: randomx});

droppedItems.push("triforce" + aantalTriforce);

rupee+=5

}

function CongratulationsYouWon(){

$("#Link").fadeOut(500, function(){

$("#Link").remove();

});

setTimeout(function(){ //Zorgt ervoor dat de afbeelding nog voor 100 ms op het scherm staat

window.open("gewonnen.html","\_self")

}, 2500);

};

**//infoscherm.js**

//TODO Rupees verzamelen

var WearingWeaponB = "sword";

var levenLink = 3;//Pas dit aan om het leven van link te verlagen of te verhogen

$(document).ready(function(e) {//De gegevens al klaarzetten als het spel start

//rupee\_gevonden();

harten\_plaatsen();

});

function harten\_plaatsen(){// Wordt aangeroepen als Link leven verliest

var teller = $(".heartPic").length;

for(i = 0; i < teller; i++)

{

$('#hart' + i).remove()

}

for(i = 0; i < levenLink; i++)

{

$('#harten').prepend("<img class='heartPic' id='hart" + i + "' src='sprites/heart\_item.png' />");

}

}

function setWeaponB(){

switch (WearingWeaponB){

case "sword":

$("#weapB").attr('src', 'sprites\sword\_item.png');

break;

}

}

**//animations.js**

//Dit bestand bevat alle bewegingen- en aanvalanimaties

//Dit zorgt voor te stoppen als er collision is

var moveLeft, moveRight, moveUp, moveDown;

moveDown = moveUp = moveRight = moveLeft = true;

//-------------------------

var aanvalTeller = 0;//Zo kan er maar één keer per keer op de spatiebalk gedrukt worden.

var richting = "Beneden";

var bewegingtellerRechts, bewegingtellerLinks, bewegingtellerOmhoog, bewegingtellerOmlaag;

bewegingtellerLinks = bewegingtellerRechts = bewegingtellerOmlaag = bewegingtellerOmhoog = 0

$(document).keydown(function(e) {//Beweging basisanimaties

switch(e.which){

case 39://Rechts

if(moveRight){//Stoppen wanneer er collision detection is

$("#Link").attr('src','sprites/normal\_walk\_right\_1.png');//Standaard afbeelding plaatsen

bewegingtellerRechts++;//Om animatie te krijgen

var rechtsVertragen = bewegingtellerRechts / 2; //Animatie duurt langer

if (rechtsVertragen %2 == 1)//Animatie afwisselen

$("#Link").attr('src','sprites/normal\_walk\_right\_2.png');

else if(rechtsVertragen%2 == 0)

$("#Link").attr('src','sprites/normal\_walk\_right\_1.png');

$("#Link").animate({ "left": "+=8px" }, 0 );//Zorgt voor beweging

richting = "Rechts";//Bepaalt de richting voor de aanval

}

break;

case 38://Omhoog

if(moveUp){//Stoppen waneer er collision detection is

$("#Link").attr('src','sprites/normal\_walk\_up\_1.png');

bewegingtellerOmhoog++;

var omhoogVertragen = Math.ceil(bewegingtellerOmhoog/3);//Zorgt ervoor dat de animatie even is

if(omhoogVertragen % 2 == 1)

$("#Link").attr('src','sprites/normal\_walk\_up\_2.png');

else if(omhoogVertragen % 2 == 0)

$("#Link").attr('src','sprites/normal\_walk\_up\_1.png');

$("#Link").animate({ "top": "-=8px" }, 0 );

richting = "Boven";

}

break;

case 40://Beneden

if(moveDown){//Stoppen wanneer er collision detection is

$("#Link").attr('src','sprites/normal\_walk\_down\_1.png');

bewegingtellerOmlaag++;

var omlaagVertragen = Math.ceil(bewegingtellerOmlaag/3);

if(omlaagVertragen%2 == 1)

$("#Link").attr('src','sprites/normal\_walk\_down\_2.png');

else if(omlaagVertragen%2 == 0)

$("#Link").attr('src','sprites/normal\_walk\_down\_1.png');

$("#Link").animate({ "top": "+=8px" }, 0 );

richting = "Beneden";

}

break;

case 37://Links

if(moveLeft){//Stoppen wanneer er collision detection is

$("#Link").attr('src','sprites/normal\_walk\_left\_1.png');

bewegingtellerLinks++;

var linksVertragen = bewegingtellerLinks/2;

if(linksVertragen %2 == 1)

$("#Link").attr('src','sprites/normal\_walk\_left\_2.png');

else if (linksVertragen%2==0)

$("#Link").attr('src','sprites/normal\_walk\_left\_1.png');

$("#Link").animate({ "left": "-=8px" }, 0 );

richting = "Links";

}

break;

}

if(e.which == 32){//Aanval basisanimaties

aanvalTeller += 1;//Ervoor zorgen dat je maar één keer kan klikken op spatie

switch(richting){

case "Rechts":

if(aanvalTeller > 1)

$("#Link").attr('src','sprites/normal\_walk\_right\_2.png');

else{

$("#Link").attr('src','sprites/normal\_attack\_right\_1.png');

Sword\_Sound();

}

break;

case "Boven":

if(aanvalTeller > 1)

$("#Link").attr('src','sprites/normal\_walk\_up\_1.png');

else{

$("#Link").animate({ "top": "-=17px" }, 0 );

$("#Link").attr('src','sprites/normal\_attack\_up\_1.png');

Sword\_Sound();

}

break;

case "Beneden":

if(aanvalTeller > 1)

$("#Link").attr('src','sprites/normal\_walk\_down\_1.png');

else{

$("#Link").attr('src','sprites/normal\_attack\_down\_1.png');

Sword\_Sound();

}

break;

case "Links":

if(aanvalTeller > 1)

$("#Link").attr('src','sprites/normal\_walk\_left\_1.png');

else{

$("#Link").animate({ "left": "-=35px" }, 0 );

$("#Link").attr('src','sprites/normal\_attack\_left\_1.png');

Sword\_Sound();

}

break;

}

}

});

$(document).keyup(function(e) {

switch(e.which){

case 39:

//$("#Link").attr('src','sprites/normal\_walk\_right\_2.png');

//bewegingtellerRechts = 0;//Zet animatie terug op nul

break;

}

if(e.which==32){

aanvalTeller = 0;

switch(richting){//Animatie terugzetten na einde aanval

case "Rechts":

$("#Link").attr('src','sprites/normal\_walk\_right\_2.png');

break;

case "Links":

$("#Link").animate({ "left": "+=35px" }, 0 );

$("#Link").attr('src','sprites/normal\_walk\_left\_1.png');

break;

case "Beneden":

$("#Link").attr('src','sprites/normal\_walk\_down\_1.png');

break;

case "Boven":

$("#Link").animate({ "top": "+=17px" }, 0 );

$("#Link").attr('src','sprites/normal\_walk\_up\_1.png');

break;

}

}//Einde aanvalsanimatie

});

var magrechtsbewegen=false;

var maglinksbewegen=false;

var magomlaagbewegen=false;

var magomhoogbewegen=false;

/\*Mobiele functies\*/

$(document).ready(function(){

$("#Rechts").bind('touchstart', function(){

magrechtsbewegen=true;

beweegrechts();

mrichting='rechts';

$("#Rechts").css("background-color","yellow");

PickUp();//Kijken of hij een object kan oprapen

});

$("#Rechts").bind('touchend', function(){

magrechtsbewegen=false;

$("#Rechts").css("background-color","rgba(0,0,0,0)");

});

$("#Links").bind('touchstart', function(){

maglinksbewegen=true;

$("#Link").attr('src','sprites/normal\_walk\_left\_1.png');

beweeglinks();

mrichting='links';

$("#Links").css("background-color","yellow");

PickUp();//Kijken of hij een object kan oprapen

});

$("#Links").bind('touchend', function(){

maglinksbewegen=false;

$("#Links").css("background-color","rgba(0,0,0,0)");

});

$("#Omlaag").bind('touchstart', function(){

magomlaagbewegen=true;

$("#Link").attr('src','sprites/normal\_walk\_down\_1.png');

beweegomlaag();

mrichting='omhoog';

$("#Omlaag").css("background-color","yellow");

PickUp();//Kijken of hij een object kan oprapen

});

$("#Omlaag").bind('touchend', function(){

magomlaagbewegen=false;

$("#Omlaag").css("background-color","rgba(0,0,0,0)");

});

$("#Omhoog").bind('touchstart', function(){

magomhoogbewegen=true;

$("#Link").attr('src','sprites/normal\_walk\_up\_1.png');

beweegomhoog();

mrichting='omlaag';

$("#Omhoog").css("background-color","yellow");

PickUp();//Kijken of hij een object kan oprapen

});

$("#Omhoog").bind('touchend', function(){

magomhoogbewegen=false;

$("#Omhoog").css("background-color","rgba(0,0,0,0)");

});

});

function beweegrechts(){

linksSpeler = $("#Link").position().left;

topSpeler = $("#Link").position().top;

rechtsSpeler = $("#Link").position().left + $("#Link").width();

onderSpeler = $("#Link").position().top + $("#Link").height();

if(magrechtsbewegen && rechtsSpeler < $("#speelscherm").width()){

$("#Link").attr('src','sprites/normal\_walk\_right\_1.png');//Standaard afbeelding plaatsen

bewegingtellerRechts++;//Om animatie te krijgen

var rechtsVertragen = bewegingtellerRechts / 2; //Animatie duurt langer

if (rechtsVertragen %2 == 1)//Animatie afwisselen

$("#Link").attr('src','sprites/normal\_walk\_right\_2.png');

else if(rechtsVertragen%2 == 0)

$("#Link").attr('src','sprites/normal\_walk\_right\_1.png');

$("#Link").animate({ "left": "+=8px" }, 0 );//Zorgt voor beweging

richting = "Rechts";//Bepaalt de richting voor de aanval

setTimeout(function(){ //Zorgt ervoor dat de afbeelding nog voor 100 ms op het scherm staat

beweegrechts();

}, 80);

}

}

function beweeglinks(){

linksSpeler = $("#Link").position().left;

topSpeler = $("#Link").position().top;

rechtsSpeler = $("#Link").position().left + $("#Link").width();

onderSpeler = $("#Link").position().top + $("#Link").height();

if(maglinksbewegen && linksSpeler > 0){

$("#Link").attr('src','sprites/normal\_walk\_left\_1.png');

bewegingtellerLinks++;

var linksVertragen = bewegingtellerLinks/2;

if(linksVertragen %2 == 1)

$("#Link").attr('src','sprites/normal\_walk\_left\_2.png');

else if (linksVertragen%2==0)

$("#Link").attr('src','sprites/normal\_walk\_left\_1.png');

$("#Link").animate({ "left": "-=8px" }, 0 );

richting = "Links";

setTimeout(function(){ //Zorgt ervoor dat de afbeelding nog voor 100 ms op het scherm staat

beweeglinks();

}, 80);

}

}

function beweegomlaag(){

linksSpeler = $("#Link").position().left;

topSpeler = $("#Link").position().top;

rechtsSpeler = $("#Link").position().left + $("#Link").width();

onderSpeler = $("#Link").position().top + $("#Link").height();

if(magomlaagbewegen && onderSpeler < ($("#speelscherm").height()+200)){

$("#Link").attr('src','sprites/normal\_walk\_down\_1.png');

bewegingtellerOmlaag++;

var omlaagVertragen = Math.ceil(bewegingtellerOmlaag/3);

if(omlaagVertragen%2 == 1)

$("#Link").attr('src','sprites/normal\_walk\_down\_2.png');

else if(omlaagVertragen%2 == 0)

$("#Link").attr('src','sprites/normal\_walk\_down\_1.png');

$("#Link").animate({ "top": "+=8px" }, 0 );

richting = "Beneden";

setTimeout(function(){ //Zorgt ervoor dat de afbeelding nog voor 100 ms op het scherm staat

beweegomlaag();

}, 80);

}

}

function beweegomhoog(){

linksSpeler = $("#Link").position().left;

topSpeler = $("#Link").position().top;

rechtsSpeler = $("#Link").position().left + $("#Link").width();

onderSpeler = $("#Link").position().top + $("#Link").height();

if(magomhoogbewegen && topSpeler > $("#speelscherm").position().top){

$("#Link").attr('src','sprites/normal\_walk\_up\_1.png');

bewegingtellerOmhoog++;

var omhoogVertragen = Math.ceil(bewegingtellerOmhoog/3);//Zorgt ervoor dat de animatie even is

if(omhoogVertragen % 2 == 1)

$("#Link").attr('src','sprites/normal\_walk\_up\_2.png');

else if(omhoogVertragen % 2 == 0)

$("#Link").attr('src','sprites/normal\_walk\_up\_1.png');

$("#Link").animate({ "top": "-=8px" }, 0 );

richting = "Boven";

setTimeout(function(){ //Zorgt ervoor dat de afbeelding nog voor 100 ms op het scherm staat

beweegomhoog();

}, 80);

}

}

function mattack(){

switch(mrichting){

case "rechts":

if(aanvalTeller > 1)

$("#Link").attr('src','sprites/normal\_walk\_right\_2.png');

else{

$("#Link").attr('src','sprites/normal\_attack\_right\_1.png');

Sword\_Sound();

}

break;

case "omlaag":

if(aanvalTeller > 1)

$("#Link").attr('src','sprites/normal\_walk\_up\_1.png');

else{

$("#Link").animate({ "top": "-=17px" }, 0 );

$("#Link").attr('src','sprites/normal\_attack\_up\_1.png');

Sword\_Sound();

}

break;

case "omhoog":

if(aanvalTeller > 1)

$("#Link").attr('src','sprites/normal\_walk\_down\_1.png');

else{

$("#Link").attr('src','sprites/normal\_attack\_down\_1.png');

Sword\_Sound();

}

break;

case "links":

if(aanvalTeller > 1)

$("#Link").attr('src','sprites/normal\_walk\_left\_1.png');

else{

$("#Link").animate({ "left": "-=35px" }, 0 );

$("#Link").attr('src','sprites/normal\_attack\_left\_1.png');

Sword\_Sound();

}

break;

}

//aanvallen();

setTimeout(function(){

setback()}, 200);

for(i = 0; i < BestaatOctorok.length; i++)

{

DecidePosEnemy("Octorok" + i, i);//Laat dit door een array van opgeslagen id's gaan

mAttackDetector(i);

console.log(linksMonster);

}

console.log(linksSpeler);

};

function mAttackDetector(i){

imgbron = $('#Link').attr('src');

if(rechtsSpeler + 25 > linksMonster - 10 && onderSpeler - 10 > topMonster && topSpeler < onderMonster - 15 && linksSpeler < linksMonster && imgbron == "sprites/normal\_attack\_right\_1.png" ||

topSpeler < onderMonster && rechtsSpeler - 14 >= linksMonster && rechtsMonster - 10 > linksSpeler && topSpeler > topMonster && imgbron == "sprites/normal\_attack\_up\_1.png" ||

rechtsMonster > linksSpeler && onderMonster - 15 > topSpeler && onderSpeler > topMonster + 15 && linksSpeler > linksMonster && imgbron == "sprites/normal\_attack\_left\_1.png" ||

onderSpeler > topMonster - 20 && rechtsSpeler > linksMonster + 20 && linksSpeler < rechtsMonster -10 && onderMonster > onderSpeler && imgbron == "sprites/normal\_attack\_down\_1.png"){

AttackEffects();

if(LevenOctorok[i] == 0){

Dropitem(i);

EnemyDies(i);

}

else

LevenOctorok[i] = LevenOctorok[i] - 30;

}

}

function setback(){

switch(mrichting){

case "rechts":

$("#Link").attr('src','sprites/normal\_walk\_right\_2.png');

break;

case "links":

$("#Link").animate({ "left": "+=35px" }, 0 );

$("#Link").attr('src','sprites/normal\_walk\_left\_1.png');

break;

case "omhoog":

$("#Link").attr('src','sprites/normal\_walk\_down\_1.png');

break;

case "omlaag":

$("#Link").animate({ "top": "+=17px" }, 0 );

$("#Link").attr('src','sprites/normal\_walk\_up\_1.png');

break;

}

}

**//AI.js**

var monsterbeweeglinks = true;

var monsterbeweegomhoog = true;

var monsterbeweegrechts = true;

var monsterbeweegomlaag = true;

var scherm;

var schermLinks;

var schermRechts;

var schermTop;

var schermOnder;

var KanBewegen = new Array();

var functie\_Array\_teller = 0;

$(document).ready(function(){

});

function AI(){

if(aantalrocks.length != 0){/\*Om de functie voor het eerst aan te roepen\*/

RemoveRock();

}

scherm = $('#speelscherm').position();

schermLinks = scherm.left;

schermRechts = schermLinks + $('#speelscherm').width();

schermTop = scherm.top;

schermOnder = schermTop + $('#speelscherm').height();

for( i = 0; i < BestaatOctorok.length ; i++){

if(BestaatOctorok[i]==true){

var richting = Math.floor(Math.random() \* 4) + 1;

var aantalstappen = Math.floor(Math.random() \* 3) + 1;

var randomaanval = Math.floor((Math.random()\*100)+1);//Random getal tussen 1 en 10

if(randomaanval > 60)

Monsterattack(i);//Random bepalen of een monster aanvalt

switch(richting){

case 1:

for (j = 0 ; j < aantalstappen ; j++){

if ((($("#Octorok" + i).position().left) - 20 \* aantalstappen) < 0 ){

}

else{

$("#Octorok" + i).attr('src', 'sprites/monster\_1\_normal\_left\_1.png');

$("#Octorok" + i).animate({left: '-=20px'}, 500);

}

}

break;

case 2:

$("#Octorok" + i).attr('src', 'sprites/monster\_1\_normal\_up\_1.png');

for (j = 0 ; j < aantalstappen ; j++){

if((($("#Octorok" + i).position().top) - 20 \* aantalstappen) < schermTop){

}

else{

$("#Octorok" + i).animate({top: '-=20px'}, 500);

}

}

break;

case 3:

$("#Octorok" + i).attr('src', 'sprites/monster\_1\_normal\_right\_1.png');

for (j = 0 ; j < aantalstappen ; j++){

if((($("#Octorok" + i).position().left) + 20 \* aantalstappen) > schermRechts){

}

else{

$("#Octorok" + i).animate({left: '+=20px'}, 500);

}

}

break;

case 4:

$("#Octorok" + i).attr('src', 'sprites/monster\_1\_normal\_down\_1.png');

for (j = 0 ; j < aantalstappen ; j++){

if((($("#Octorok" + i).position().top + $("#Octorok" + i).height() + 7) + 20 \* aantalstappen)> schermOnder){

}else{

$("#Octorok" + i).animate({top: '+=20px'}, 500);

}

}

break;

}

}

}

setTimeout(function(){ //Zorgt ervoor dat de afbeelding nog voor 5000 ms op het scherm staat

AI();

}, 1500);

};

var aantalrocks=[];

var rockteller = 0;

function Monsterattack(monsternummer){

var aanvalrichting;

aanvalrichting = Math.floor((Math.random()\*4)+1);

var monsterpos=$("#Octorok" + monsternummer).position();

var monsterpositie={links:monsterpos.left, top:monsterpos.top};

switch(aanvalrichting){

case 1://Links aanvallen

$("#Octorok" + monsternummer).attr('src', 'sprites/monster\_1\_normal\_left\_1.png');

$('#speelscherm').append("<img src='sprites/rock.png' alt='Steen' id='steen" + rockteller + "'/>");

$("#steen" + rockteller).css({ position: "absolute", top: monsterpositie.top, left: monsterpositie.links + 5});

$("#steen" + rockteller).animate({"left": "-=" + monsterpositie.links}, (monsterpositie.links \* 6)/\*5000\*/);

aantalrocks.push(rockteller);

rockteller++;

break;

case 2://Omhoog aanvallen

$("#Octorok" + monsternummer).attr('src', 'sprites/monster\_1\_normal\_up\_1.png');

$('#speelscherm').append("<img src='sprites/rock.png' alt='Steen' id='steen" + rockteller + "'/>");

$("#steen" + rockteller).css({ position: "absolute", top: monsterpositie.top, left: monsterpositie.links + 5});

$("#steen" + rockteller).animate({"top": "-=" + (monsterpositie.top - 200)},((monsterpositie.top - 200)\*6));

aantalrocks.push(rockteller);

rockteller++;

break;

case 3://Rechts aanvallen

$("#Octorok" + monsternummer).attr('src', 'sprites/monster\_1\_normal\_right\_1.png');

$('#speelscherm').append("<img src='sprites/rock.png' alt='Steen' id='steen" + rockteller + "'/>");

$("#steen" + rockteller).css({ position: "absolute", top: monsterpositie.top, left: monsterpositie.links + 5});

$("#steen" + rockteller).animate({"left": "+=" + ($('#speelscherm').width() - monsterpositie.links - ($("#Octorok" + monsternummer).width()/2))}, (($('#speelscherm').width() - monsterpositie.links)\*6));

aantalrocks.push(rockteller);

rockteller++;

break;

case 4://Naar onder aanvallen

$("#Octorok" + monsternummer).attr('src', 'sprites/monster\_1\_normal\_down\_1.png');

$('#speelscherm').append("<img src='sprites/rock.png' alt='Steen' id='steen" + rockteller + "'/>");

$("#steen" + rockteller).css({ position: "absolute", top: monsterpositie.top, left: monsterpositie.links + 5});

$("#steen" + rockteller).animate({"top": "+=" + ($("#speelscherm").height() + 175 - (monsterpositie.top))},(($("#speelscherm").height() + 175 - (monsterpositie.top))\*6));

aantalrocks.push(rockteller);

rockteller++;

break;

}

if(rockteller == 50)/\*Om het getal niet te hoog te laten gaan\*/

rockteller = 0;

}

function RemoveRock(){ //Verwijdert de steen, maar checkt ook of het aan Link heeft geraakt

for(i = 0; i < aantalrocks.length; i++ ){

//console.log($("#steen" + aantalrocks[i]).position());

if($("#steen" + aantalrocks[i]).position().left <= 5 || $("#steen" + aantalrocks[i]).position().left + $("#steen" + aantalrocks[i]).width() > $('#speelscherm').position().left + $('#speelscherm').width() - 10 || $("#steen" + aantalrocks[i]).position().top < $('#speelscherm').position().top || $("#steen" + aantalrocks[i]).position().top + $("#steen" + aantalrocks[i]).height() > $("#speelscherm").height() + $("#speelscherm").position().top){

for(j = 0; j < aantalrocks.length; j++){

if(aantalrocks[i] == aantalrocks[j]){

$("#steen" + aantalrocks[j]).remove();

aantalrocks.splice(i, 1);

}

}

}

}

for(i = 0; i < aantalrocks.length; i++ ){

if($("#steen" + aantalrocks[i]).position().left > linksSpeler && $("#steen" + aantalrocks[i]).position().left < rechtsSpeler && $("#steen" + aantalrocks[i]).position().top < onderSpeler && $("#steen" + aantalrocks[i]).position().top > topSpeler){

levenLink -= 1;

for(j = 0; j < aantalrocks.length; j++){

if(aantalrocks[i] == aantalrocks[j]){

$("#steen" + aantalrocks[j]).remove();

aantalrocks.splice(i, 1);

}

}

harten\_plaatsen();

console.log("Levenlink:" + levenLink);

console.log("HIT");

Hurt\_Sound();

if(levenLink == 0){

Die\_Sound();

GameOver();

}

}

}

setTimeout(function(){ //Zorgt ervoor dat de afbeelding nog voor 100 ms op het scherm staat

RemoveRock();

}, 100);

}

function GameOver(){

$("#Link").fadeOut(500, function(){

$("#Link").remove();

DimGameOverVolume();

});

var gameoversoundvolume=0.8;

function DimGameOverVolume(){

GameOver\_Audio.volume = gameoversoundvolume

gameoversoundvolume -= 0.1

if(gameoversoundvolume != 0){

setTimeout(function(){ //Zorgt ervoor dat de afbeelding nog voor 100 ms op het scherm staat

DimGameOverVolume();

}, 300);

}

}

setTimeout(function(){ //Zorgt ervoor dat de afbeelding nog voor 100 ms op het scherm staat

window.open("GameOver.html","\_self")

}, 2500);

}

//**sounds.js**

//Geluiden plaatsen in het spel

var GameOver\_Audio = new Audio('sounds/overworld.wav');

function overworld(){

GameOver\_Audio.volume = 0.8;

GameOver\_Audio.loop = true;

GameOver\_Audio.play();

}

function Sword\_Sound(){

var audio = new Audio('sounds/Sword.wav');

audio.volume = 1; //Kan verandert worden indien nodig

audio.play();

}

function Hit\_Sound(){

var audio = new Audio('sounds/Hit.wav');

audio.volume = 1;

audio.play();

}

function Kill\_Sound(){

var audio = new Audio('sounds/Kill.wav');

audio.volume = 1;

audio.play();

}

function Rupee\_get(){

var audio = new Audio('sounds/Rupee.wav');

audio.volume = 1;

audio.play();

}

function Hurt\_Sound(){

var audio = new Audio('sounds/Hurt.wav');

audio.volume = 1;

audio.play();

}

function Die\_Sound(){

var audio = new Audio('sounds/Die.wav');

audio.volume = 1;

audio.play();

}

var Intro\_Audio = new Audio('sounds/Intro.wav');

function Intro\_Sound(){

Intro\_Audio.volume = 1;

Intro\_Audio.loop = true;

Intro\_Audio.play();

}

function Start\_Sound(){

var audio = new Audio('sounds/PressStart.wav');

audio.volume = 1;

audio.play();

}

function GameOver\_Sound(){

var audio = new Audio('sounds/GameOver.wav');

audio.volume = 0.8;

audio.play();

}

function Item\_get(){

var audio = new Audio('sounds/Item.wav');

audio.volume = 1;

audio.play();

}

function Ending(){

var audio = new Audio('sounds/Ending.wav');

audio.volume = 1;

audio.play();

audio.loop = true;

}

**//game.html**

document.body.style.webkitTouchCallout='none';

$(document).ready(function() {

$(document).bind("contextmenu", function(e) {

return false;

});

});

$(function() {/\*300ms delay vermijden\*/

FastClick.attach(document.body);

});

var keys = {};/\*vermijden dat de scroll reageert op spaties en pijltjes\*/

window.addEventListener("keydown",

function (e) {

keys[e.keyCode] = true;

switch (e.keyCode) {

case 37: case 39: case 38: case 40: // scroll metpijltoetsen blokkeren om spel aangenamer te maken

case 32: e.preventDefault(); break; // scroll met spatiebalk blokkeren om spel aangenamer te maken

default: break; // Alle andere toetsen niet blokken (bijvoorbeeld PageUp en PageDown)

}

},

false);

window.addEventListener('keyup',

function(e){

keys[e.keyCode] = false;

},

false);

var BestaatOctorok = [];// Houdt een array bij voor alle monsters op het veld.

var LevenOctorok = [];

$(document).ready(function(){

var octoroks = $('.Octorok').length; //Telt hoeveel Octoroks op het veld staan

for(i=0; i < octoroks; i++ ){

BestaatOctorok.push(true);

LevenOctorok.push(60);

}

AI();

});

**//index.html**

$(function() {/\*300ms delay vermijden\*/

FastClick.attach(document.body);

});

$(document).keydown(function(e) {

Start\_Sound();

$("html").fadeOut();

setTimeout(function(){ //Zorgt ervoor dat de afbeelding nog voor 100 ms op het scherm staat

window.open("game.html","\_self")

}, 2500);

DimIntroMusic();

});

$(document).on("tap", function(){

Start\_Sound();

$("html").fadeOut(2500);

setTimeout(function(){ //Zorgt ervoor dat de afbeelding nog voor 100 ms op het scherm staat

window.open("game.html","\_self")

}, 2500);

DimIntroMusic();

});

Intro\_Sound();

var introsoundvolume=1.0;

function DimIntroMusic(){

Intro\_Audio.volume = introsoundvolume

introsoundvolume -= 0.1

if(introsoundvolume != 0){

setTimeout(function(){ //Zorgt ervoor dat de afbeelding nog voor 100 ms op het scherm staat

DimIntroMusic();

}, 250);

}

}

**//gewonnen.html**

Ending();

$(document).ready(function(){

$("#screentext").css("width", $(window).width());

$('html, body').css("color","white");

$("#blackscreentext").css("width", $(window).width());

$("#blackscreentext").fadeIn(2500);

$("#blackscreentext2").css("width", $(window).width());

setTimeout(function(){

$("#blackscreentext2").fadeIn(2500);

}, 4000);

setTimeout(function(){

$("#blackscreen").fadeOut(2500);

setTimeout(function(){

$('html, body').css("color","black");

}, 1200);

}, 12000);

setTimeout(function(){

$("#screentext").animate({"top": "-=20%"},4100);

}, 15000);

setTimeout(function(){

$("#credits").animate({"top": "-=400%"},80000);

$("#credits").css("margin-left", ( (($(window).width())/2) - (($("#credits").width())/2) -50));

}, 10000);

});

**//GameOver.html**

$(document).ready(function (){

GameOver\_Sound();

$("#GameOver").animate({"margin-top": "+=450px"},4100);

setTimeout(function(){ //Zorgt ervoor dat de afbeelding nog voor 100 ms op het scherm staat

$("#Restart").fadeIn(3500);

$("#Pointer").fadeIn(3500);

}, 4000);

$("#Restart").on('click', function(){

Start\_Sound();

$("html").fadeOut(2000);

setTimeout(function(){ //Zorgt ervoor dat de afbeelding nog voor 100 ms op het scherm staat

window.open("index.html","\_self")

}, 2000);

});

});