

COMMUNICATIE & MULTIMEDIADESIGN / ACADEMIE IT & MEDIADESIGN

DATAPUNT 3C VISUEEL PROGRAMMEREN

STEF WENSINK

CURSUS 3 – MENSGERICHT ONTWERPEN CHALLENGE | WEEK 3 -
WERKPLAATS

LINK NAAR SCRATCH-GAME

<https://scratch.mit.edu/projects/1133567508>

BEWIJSLAST: PROBLEEMDECOMPOSITIE

2: Reis

Personages: Bronto

Achtergrond: Savannah

1. Bronto beweegt door de jungle (Gebruik "beweeg" blokken.)
2. Verander achtergrond naar donkerdere jungle

3: Vluchten (Minigame)

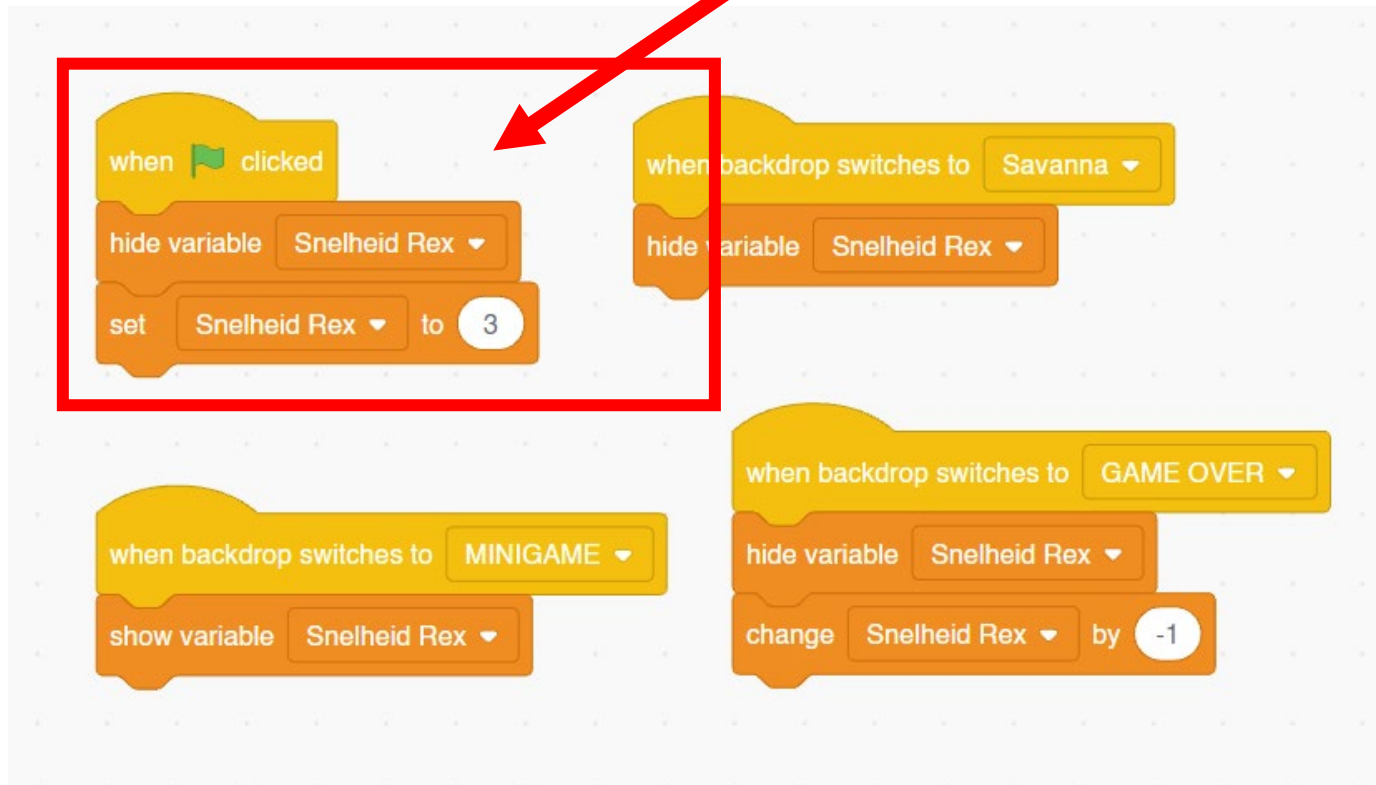
Personages: Rex, Oude dino

Achtergrond: Donkere jungle

1. Laat een Rex verschijnen aan de rechterkant
2. Rex beweegt langzaam richting Oude dino (Gebruik "glij naar" blok.)
3. Minigame: Rennen voor de Rex!
 - o Gebruik pijltjestoetsen om Oude dino te laten rennen.
 - o Score bijhouden: hoe langer je rent, hoe hoger de score.
4. Als Rex te dichtbij komt → Automatische naar game over

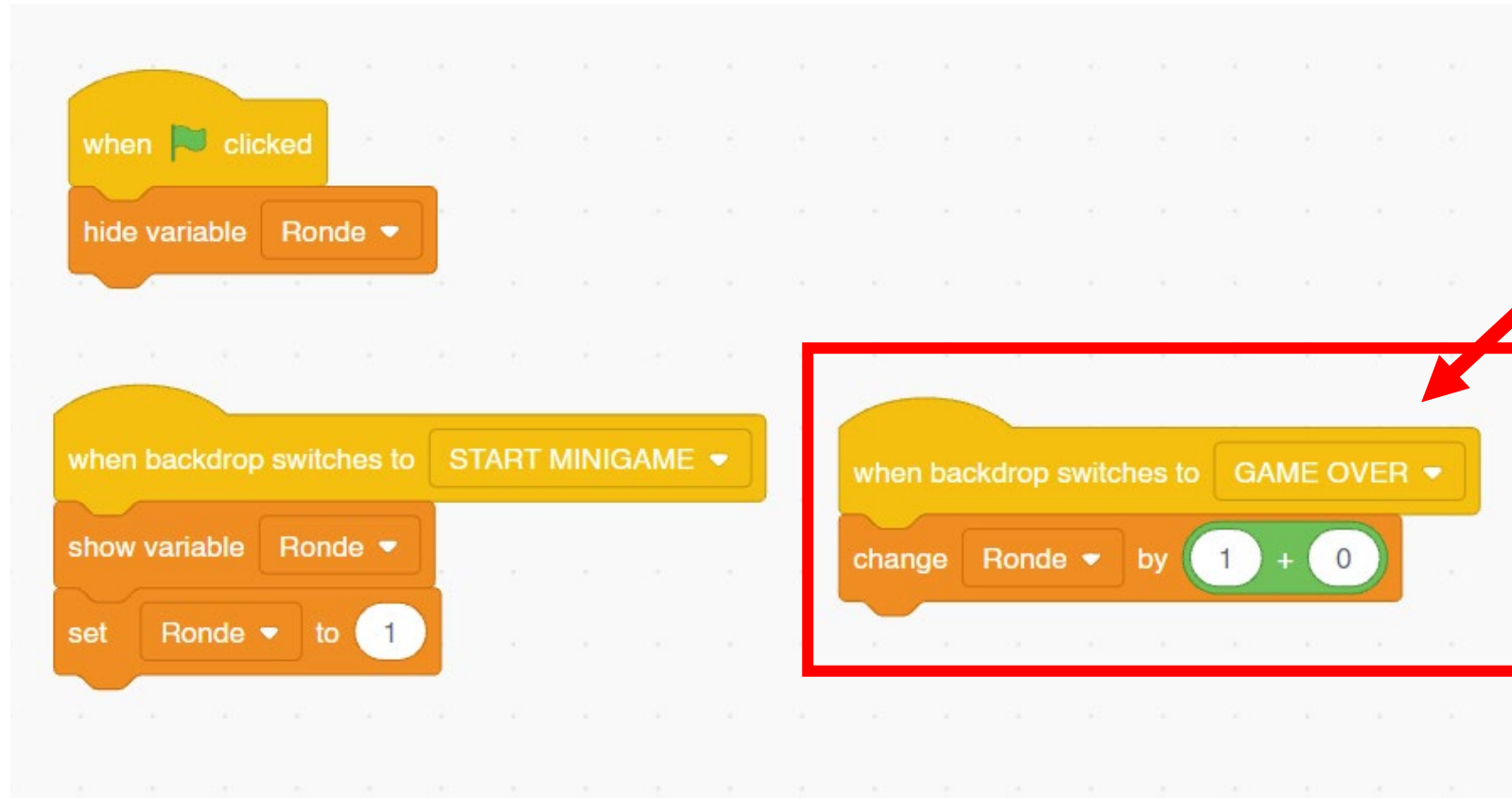
Voor mijn probleemdecompositie heb ik mijn verhaal uitgeschreven in het word document 'Verhaal_probleem_decompositie_Stef_Wensink_2142736' om mijn grote probleem op te splitsen in kleinere delen. Per personage heb ik de achtergrond en hun handelingen uitgewerkt, en daarbij de bijbehorende code uitgeschreven.

BEWIJSLAST: VARIABELEN



Voor mijn variabelen heb ik ervoor gezorgd dat de snelheid van Rex tijdens de minigame wordt bepaald. Als de speler de minigame niet haalt en opnieuw moet beginnen, wordt de snelheid verlaagd zodat de minigame makkelijker wordt.

BEWIJSLAST: OPERATOREN



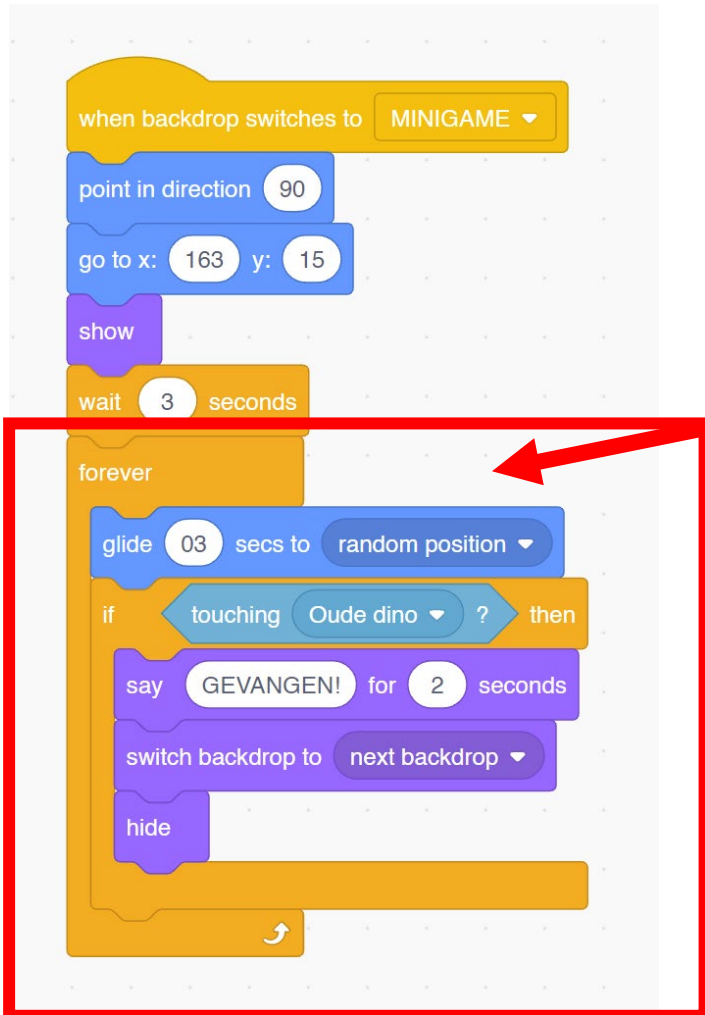
Voor de operatoren heb ik ervoor gezorgd dat er bij elke ronde +1 wordt opgeteld om de voortgang bij te houden. Dit gebeurt wanneer de speler de minigame faalt en opnieuw moet proberen. Als de speler de minigame haalt, verdwijnt de score uit beeld.

BEWIJSLAST: CONDITIONELE STATEMENTS



Voor mijn conditional statements heb ik verschillende codes gemaakt. Wanneer de speler op een pijltoets drukt, beweegt de dino naar links, rechts, boven of beneden. In mijn code heb ik meerdere conditional statements toegepast.

BEWIJSLAST: LOOPS



In mijn loop wordt een stuk code herhaald totdat de dino's tegen elkaar aanlopen. Omdat dit in een loop is geplaatst, hoef ik de code maar één keer te schrijven en kan ik deze in de forever loop zetten.

BEWIJSLAST: DATATYPES



Ik heb een datatype gemaakt waarmee de dino tekst zegt die 3 seconden lang in beeld blijft. Dit zorgt ervoor dat de dino een tekstballon krijgt en de tekst uitspreekt voor 3 seconden in de scène.

BEWIJSLAST: ALGORITMEN



Dit is een deel van de algoritmen in mijn code, waarin een stappenplan wordt laten zien van wat er in dit stuk code gebeurt en welke taken worden uitgevoerd. Aan het einde van de code stopt deze en wordt de code verborgen.

OPEN UP
NEW HAN_ UNIVERSITY
HORIZONS. OF APPLIED SCIENCES