



## Vragen

1. Schrijf op wat de eerste stap is die je moet doen wanneer je een computerspel gaat ontwikkelen?
2. Schrijf op wat een pixel is.
3. Leg uit hoe pixels gebruikt worden op een scherm.
4. Schrijf op wat de coördinaten zijn van de pixel in de linker boven hoek van het scherm.
5. Schrijf op welk XNA object de eigenschappen bevat die de locatie van een pixel op het scherm beschrijft.
6. Schrijf twee redenen op waarom een spel dat het volledige scherm gebruikt beter is dan een spel dat in een venster gespeeld wordt.
7. Schrijf op welke method aangeroepen moet worden wanneer de preferred windows maten ingesteld zijn.
8. Schrijf op bij welke beeldformaten transparantie gebruikt kan worden.
9. Schrijf op welk XNA object gebruikt wordt om een plaatje op te slaan.
10. Schrijf op waar het SpriteBatch object voor gebruikt wordt.
11. Schrijf op welke XNA klassen gebruikt worden toetsenbord, muis en gamecontroller invoer op te vragen.
12. Schrijf op welke Sprite eigenschap de huidige positie van een Sprite bevat.
13. Schrijf op hoe je een ingelezen afbeelding toekend aan een Sprite.
14. Schrijf twee manieren op om de snelheid van een Sprite weer te geven.
15. Leg uit wat "Collision detection" inhoud.
16. Schrijf op welke manieren van collision detection er zijn.
17. Schrijf op welke methode een sprite over het scherm laat bewegen tot het verdwijnt.
18. Schrijf op hoe je een Sprite tekent op het scherm.
19. Schrijf op wanneer (vanuit welke methode) het beste de spelers invoer kan worden verwerkt.
20. Leg uit waarom de muis cursor standaard verscholen is bij XNA spellen.



## Opdrachten

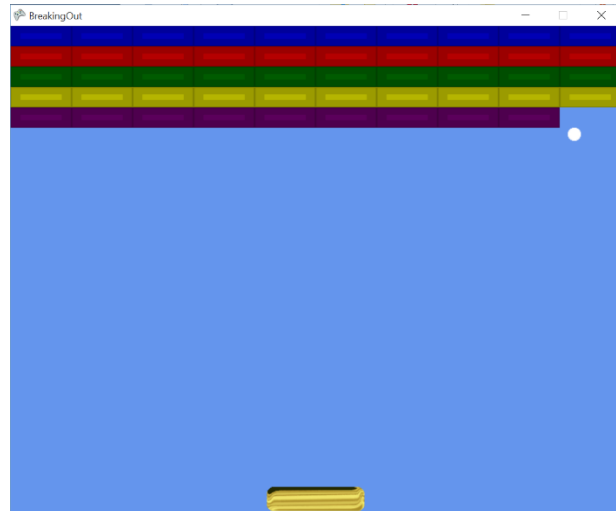
### 1. My first game tutorial:

Ga naar de link hieronder en volg de instructies daar:

<https://msdn.microsoft.com/en-us/library/bb203893%28v=xnagamestudio.31%29.aspx>

In de volgende opdrachten wordt een Breakout spel gemaakt zoals in de afbeelding hier onder te zien is.

De .PDF bestanden leggen uit wat er precies in de code gebeurt.



### 2. 2D XNA Tutorials

Bekijk de tutorials bij de onderstaande link:

<http://rbwhitaker.wikidot.com/2d-tutorials>

### 3. Breaking Out – Deel 1:

Neem de .pdf BreakingOut1 door en bestudeer de bron code van BreakingOut1.

### 4. Breaking Out – Deel 2:

Neem de .pdf BreakingOut1 door en bestudeer de bron code van BreakingOut2.

### 5. Breaking Out – Deel 3:

Neem de .pdf BreakingOut1 door en bestudeer de bron code van BreakingOut3.