

# Werkcollege 11

## *Opdracht 3-3*

### **Opdracht:**

Bekijk de derde practicumopdracht. In dit werkcollege gaan we verder met deze opdracht (en maken hem in principe af). Wat niet afkomt kan thuis of tijdens een vragenuur worden afgerond.

### **Stappen:**

1. Implementeer een kortste pad algoritme dat de vijand gebruikt om de speler te vinden (Dijkstra, A\*, etc). Doe dit in een aparte klasse. Pas je klassendiagram aan.
2. Zorg ervoor dat het spel gewonnen en verloren kan worden. Laat dit op de GUI verschijnen (in een Label of een pop-up box)
  - a. Hou hierbij rekening met het gebruik van abstractie en lage koppeling!
3. Kies en maak uitbreidingen