## **Opdracht B — Inrichting Ontwikkelomgeving**

### **Naam kandidaat:**

Ahmad Diab

### **Projectnaam:**

Unity 2d Platformer game - Firebyte

## **Omschrijving Ontwikkelomgeving**

Voor de ontwikkeling van mijn game heb ik mijn laptop ingericht als ontwikkelomgeving. Hieronder vind je de belangrijkste specificaties van mijn laptop, het besturingssysteem en de software die ik gebruik.

### **Computer**

* **Processor (CPU):** i5 12500H 12 core
* **Werkgeheugen (RAM):** 16 GB
* **Grafische kaart (GPU):** RTX 3060 – 6GB VRAM
* **Besturingssysteem:** Windows 11 Home (64-bit)

### **Gebruikte software en tools**

|  |  |
| --- | --- |
| **Software / Tool** | **Doel** |
| **Unity (2022.3 LTS)** | Unity als engine voor het bouwen van de 2D-platformer |
| **Visual Studio 2022** | Om C#-scripts te schrijven en te debuggen |
| **Git & GitHub** | GitHub voor versiebeheer en dagelijkse back-ups via commits |

### 

### **Projectbeheer**

* Mijn project staat in een Unity-mapstructuur.
* Ik werk met Git voor versiebeheer, en commit regelmatig met duidelijke beschrijvingen.
* De repository wordt op GitHub bewaard, publiek.

## **Bijlagen Opdracht B**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Bijlage** | **Vindplaats** | **Status** |
| **Bijlage 1:** Game Design Document | Project Design Document.pdf | Aanwezig |
| **Bijlage 2:** Logo’s Best Education B.V. | Main menu/Before clicking play | Ontbreekt |
| **Bijlage 3:** Backlog |  | Aanwezig |

## 

## 

## 

## 

## 

## 

## 

## **Backlog – Unity Platformer Game**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Taak** | **Omschrijving** | **Prioriteit** | **Status** |
| **Taak** | **Omschrijving** | **Prioriteit** | **Status** |
| Maps-structuur | Structuur van levels en kamers opgezet (commit “maps structure, new traps and animations”) | Hoog | Afgerond |
| Player movement | Lopen, springen en wall-jumpen geïmplementeerd (commit “Player movement + animation improvements”) | Hoog | Afgerond |
| Hearts & Healthbar | Max. 3 hearts verzamelen; healthbar toont huidige levens; helpt bij uitdagende levels | Hoog | Afgerond |
| Vijanden & traps toevoegen | Traps met patrol-logica en schade-aan-speler mechanics (“Enemy standing/patrolling added…”) | Hoog | Afgerond |
| Health-systeem & respawn | Bij hits verlies je hearts; zonder checkpoint → game over bij 0, met checkpoint → respawn met 3 hearts | Midden | Afgerond |
| Game over & respawn logic | Level herstarten of respawnen bij verlies (“Respawn function and checkpoint animation + sfx”) | Hoog | Afgerond |
| Startmenu & win-scherm | Hoofdmenu plus “You Win!” panel met Play Again-knop | Midden | Afgerond |
| Geluidseffecten & muziek | Jump-, hit-, heart-pickup- en win-SFX plus achtergrondmuziek | Laag | Afgerond |
| Animatie-overgangen | Vloeiendere overgangen tussen animatiestates voor speler en vijanden | Midden | Afgerond |
| Particle effects | VFX bij heart-pickup en schade | Laag | Nog starten |
| Double jump (optioneel) | Tweemaal springen zonder eerst de grond te raken | Laag | Nog starten |
| Extra levels ontwerpen | Nieuwe levels met variërende layouts, moeilijkheidsgraden en enemy-patrol ranges | Midden | Nog starten |