**Overdrachtsdocument – Unity 2d Platformer Game “Firebyte”**

**Projectnaam:** Firebyte  
**Repository:** https://github.com/AhmadDiab0/Firebyte

**Wat is er al gerealiseerd?**

* **Core mechanics**: Je kunt inmiddels soepel lopen, springen en wall-jumpen dankzij PlayerMovement.cs.
* **Combat & traps**: Met PlayerAttack.cs heb je een melee-systeem, en in de levels vind je diverse traps die de speler uitdagen.
* **Health & respawn**: Het hartjes-systeem (max. 3 hearts), de healthbar en checkpoints werken; na een val of damage respawn je met volle hearts.
* **UI & audio**: Er is een startmenu, een healthbar in je HUD, een “You Win!”-scherm met een Play Again-knop, én bijpassende jump-, hit-, heart-pickup- en win-geluiden plus achtergrondmuziek.
* **Gebruikerstests**: Hani heeft de eerste levels getest; animaties en respawn deden hun werk en het win-scherm oogde goed.

**Wat staat er nog op de planning?**

1. **Tutorial UI**  
   Voeg in het eerste level een visuele hint (bijvoorbeeld pijlen of een kort tekstvak) toe, zodat nieuwe spelers meteen weten wat het doel is en hoe de controls werken.
2. **Finish-animatie**  
   Laat bij het bereiken van de finish niet alleen de game bevriezen, maar speel een korte particle-burst of animatie af vóór je het “You Win!”-paneel toont.
3. **Extra content (optioneel)**  
   Denk aan nieuwe levels, power-ups of een double-jump-feature voor extra variatie en uitdaging.

**Hoe verder te werken**

1. **Repo clonen via GitHub**

git clone git@github.com:AhmadDiab0/Firebyte.git

1. **Open in Unity**  
   Gebruik Unity 2022.3 LTS voor de meeste stabiliteit.
2. **Script-locatie**  
   Alle scripts vind je in **Assets/Scripts/**.
3. **Aan de slag**
   * Voeg je tutorial-UI toe in Scene 1.
   * Breid WinZone.cs en GameManager.cs uit met een korte win-animatie of VFX.
4. **Commit regelmatig**  
   Gebruik duidelijke berichten, bijvoorbeeld:
   * feat: tutorial hints level 1 toegevoegd
   * refactor: trap patrol smoother gemaakt
   * chore: wall-jump timing geoptimaliseerd