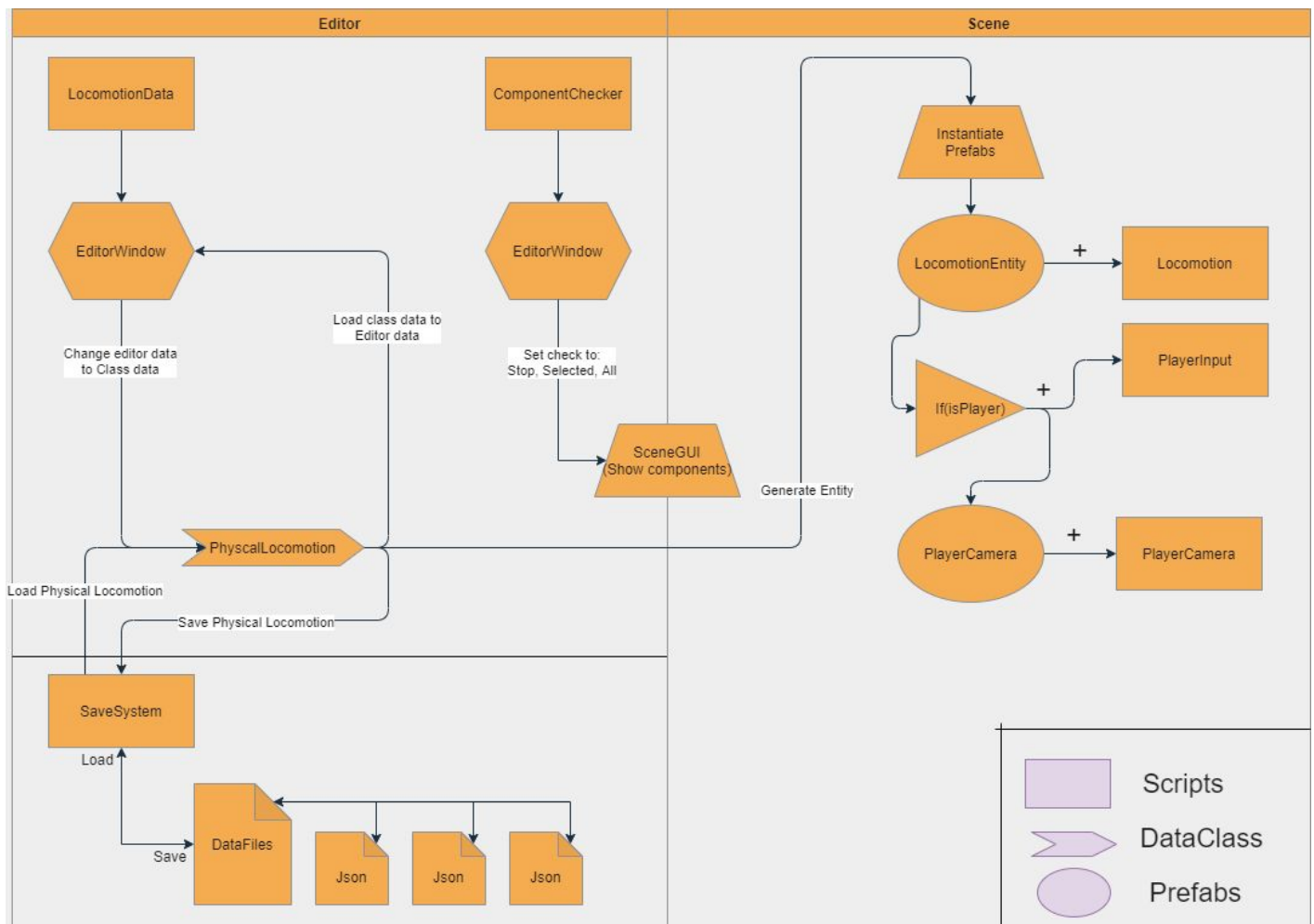


# Locomotion Tool - Documentatie

## UML:



## Hoe werkt de tool:

Deze Tool kan je gebruiken om snel en gemakkelijk een nieuwe locomotion entity en FPS speler aan je game toe te voegen. Je opent de Locomotion Editor window in "Window->LocomotionCheck->LocomotionData". In deze window kan aanpassingen maken op je locomotion entity, waaronder de naam, walkSpeed, runSpeed, jumpSpeed, en of je deze entity een player wilt maken. Deze data kan je dan opslaan in een van de 3 gegeven data formats, en je kan hiernaast ook je entity creëren door op "GenerateEntity" te klikken. De editor zal hierdoor een nieuwe prefab van je entity aan je game toevoegen met de stats die je het hebt gegeven.

Hiernaast zit er een kleine extra tool inbegrepen die je kan vinden onder "Window->LocomotionCheck->Extra->ComponentCheck". Dit editor window kan je helpen met het overzien van de componenten die op geselecteerde, of alle objecten in je scene zitten.

## Over de tool:

In eerste instantie had ik nog geen idee wat ik als tool moest maken, en toen vroeg een game designer aan mij of het mogelijk was om componenten van objecten snel en gemakkelijk te zien in de scene view.

Hierbij had ik als eerste dat systeem snel en gemakkelijk voor hun kunnen maken, maar dat was nog niet genoeg voor het project. Ik moest data opslaan en laden. Dus ik dacht bij mezelf aan iets wat ik altijd een saaie taak vond om te doen: het maken van de fps player. Het is altijd hetzelfde en natuurlijk kan je ook een fps script van een ander project copy en pasten, maar wat nou als deze speler sneller moet rennen, of hoger moet springen. Je wilt al die data graag zo snel mogelijk implementeren en tweakken, Daarom had ik maar besloten om een LocomotionEditor / FPSSpawner te maken. Ik heb hierin geprobeert te laten zien dat ik weet hoe ik objecten in spawn vanaf de editor, hoe ik data kan save naar 3 verschillende formaten, en hoe het systeem zo modulair mogelijk werkt.

Of het efficient is weet ik niet, maar het is damn sure handig. Super simpel een player inspawnen en meteen beginnen aan gameplay programmeren.

Mijn feedback van mijn mede studenten en game designers was als volgt:

“Oh, chill”

“Oh, nice”

“Oh, okay, cool”

Waaruit ik heb geconcludeert dat niemand echt om deze tool had gevraagd, maar omdat het bestaat misschien wel soms handig kan zijn.