

Plan van Aanpak

Bram van Gils



April 17, 2018

PCN: 401949

Pmst1P

# Doel

Ik wil in FUN 12 extra mijn best doen om mijzelf te overtreffen. Dit wil ik omdat ik het gevoel heb dat ik de vorige periode niet alles eruit gehaald heb. Toen had ik namelijk grote plannen die ik niet kon verwerkelijken omdat ik deadline stress kreeg en hier niet op voorbereid was. Als dat niet naar voren gekomen zou zijn dan was ik wel instaat geweest om mijn plannen te realiseren. Ik neem mijzelf dan ook voor om meer te plannen en vooruit te werken waardoor ik niet alleen stress kan voorkomen maar ook beter kan anticiperen en meer ambitieuze plannen realiseren. Omdat ik in mijn proftaak een projectleider ben en daardoor minder codeer en meer plan en documenteer wil ik het overgrote deel van mijn coderen hier leren bij FUN 12. Ik streef er dan ook voor om minstens een 8 te halen voor FUN12. Dit gaat lastig worden en erg veel werk vereisen maar ik heb er vertrouwen in dat het haalbaar is als ik mijn motivatie weet vast te houden en gepassioneerd blijf over mijn werk.

# Plan

Ik zal veel externe bronnen moeten raadplegen om extra kennis op te doen die niet binnen het bronnen pakket van FUN 12 zit. Ik plan om meer te doen met visualisatie en rendering omdat dit het dichts licht bij mijn uiteindelijke specialisatie keuze (Game-Development). Ik vind het belangrijk dat ik vel feedback van mijn leraar vraag zodat ik tips kan krijgen waarmee ik mijn werk kan verbeteren of nieuwe dingen te ontdekken. Ik wil wel alles binnen Visual Studio maken in C# en SQL zodat ik voor kan bouwen op mijn kennis uit de vorige periode. Ook lijkt het mij interessant om mogelijk een Physics engine te maken zodat ik meer leer over Engines in het algemeen en hier misschien ooit zelf wel een mee kan maken. Wat voor game of visualisatie ik hiermee maak interesseert mij niet wat ik wel belangrijk vind is hoe ik hiermee van leer hoe ik in de toekomst iets kan maken.

# App

Ik ga een app maken waarbij een balletje van een helling afrolt. Of dit nou met een Physics engine gebeurd of in een rechte lijn valt nog te onderzoeken. Ook kan het balletje gerenderd zijn of een simpele afbeelding dus hierin kan ook nog een heleboel veranderd worden. Als speler zijnde kan je op een knop drukken waarbij het balletje springt en hierdoor moet je dus obstakels ontwijken. Dit is nu een basisconcept en kan natuurlijk nog flink uitgebreid worden naarmate ik nieuwe technieken leer. Er zou bijvoorbeeld doormiddel van classes een enemy AI gebouwd worden. Ook kan er een score board opgeslagen worden met databasen dat wordt bijgehouden met SQL. Maar ook een list waarin alle levels staan opgeslagen met hun moeilijkheidsgraad.