## **Opdracht B — Inrichting Ontwikkelomgeving**

### **Naam kandidaat:**

Chaima El Moussaoui

### **Projectnaam:**

Unity Platformer Project

## **Omschrijving Ontwikkelomgeving**

Voor de ontwikkeling van mijn game heb ik een eigen ontwikkelomgeving ingericht op mijn desktop-pc. Hieronder beschrijf ik de belangrijkste specificaties van mijn computer, het besturingssysteem en de gebruikte software.

### **Computer**

* **Processor (CPU):** AMD Ryzen 7 5800X – 8 cores
* **Werkgeheugen (RAM):** 16 GB
* **Grafische kaart (GPU):** AMD Radeon RX 6700 XT – 12 GB VRAM
* **Besturingssysteem:** Windows 11 Professional (64-bit), versie 23H2

### **Gebruikte software en tools**

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

### 

### **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, privé of publiek, afhankelijk van de beoordelingsinstructies.

## **Bijlagen Opdracht B**

| **Bijlage** | **Vindplaats** | **Status** |
| --- | --- | --- |
| **Bijlage 1:** Game Design Document | Project Design Document.pdf | Aanwezig |
| **Bijlage 2:** Logo’s Best Education B.V. | n.v.t. (niet ontvangen) | Ontbreekt |
| **Bijlage 3:** Backlog |  | aanwezig |

## 

## 

## 

## 

## 

## 

## 

## **Backlog – Unity Platformer Game**

| **Taak** | **Omschrijving** | **Prioriteit** | **Status** |
| --- | --- | --- | --- |
| **Player movement** | Speler kan bewegen met toetsen (links/rechts en springen) | Hoog | Afgerond |
| **Platformen toevoegen** | Statische en bewegende platformen plaatsen in het level | Hoog | Afgerond |
| **Coin collecting** | Speler kan munten verzamelen; score wordt verhoogd | Hoog | Afgerond |
| **Score UI** | Score zichtbaar maken via gebruikersinterface | Midden | in progress |
| **Enemies toevoegen** | Vijanden met bewegingslogica en interactie met speler | Hoog | Afgerond |
| **Health systeem** | Speler verliest levens bij vijandcontact; game over bij nul levens | Midden | In progress |
| **Game over logica** | Level opnieuw starten bij verlies | Hoog | Afgerond |
| **Startmenu & winnende scherm** | Menu voor start + eindscherm met win/lose status | Midden | In progress |
| **Geluidseffecten & muziek** | Jump-, hit-, win- en coin-sounds + optionele achtergrondmuziek | Laag | In progress |
| **Deelbare animaties** | Sprites met vloeiende overgangen tussen animaties | Midden | Afgerond |
| **Particle effects** | Visuele effecten bij coins verzamelen en geraakt worden | Laag | Nog starten |
| **Double jump** *(optioneel)* | Speler kan twee keer springen zonder de grond te raken | Laag | Nog starten |
| **Nieuwe levels maken** | Extra levels met moeilijkere layouts, sneller vijanden en meer variatie | Midden | Nog starten |