Verbeterpunten

1 user sync

Als user kan je profielen verwijderen en maken en je kan de user verwijderen ten eerste hoef je alleen de GUID te hebben van de speler om het teverwijderen. Ten tweede als je een profiel verwijdert en een andere pc heeft die dan word het daar nooit verwijderd.

2 cloud server

Iedereen kan requests doen aan de cloud server er zit geen beveiliging op. Daarnaast is het ook makkelijk om de server telaten crashen met een paar simpele requests.

3 code (veilig, overzichtelijker, betere oop)

Sommige stukken code waren on nodig en konden makkelijker. En over de weken zijn mijn en Thimo’s codeer stijlen veranderd. Dus sommige dingen zagen er slordig en onoverzichtelijk uit. Sommige dingen stonden dus ook gewoon in een class terwijl het beter in twee had gekund we roepen bijvoorbeeld ergens een staties variabele aan die we overal gebruikte daar hadden we beter een singleton voor kunnen gebruiken.

4 database

De database miste nog best wel wat informatie. Dat komt door de volgorde van de game, want we begonnen zonder intentie om er een database aan vast te maken. Uiteindelijk hadden we dat wel gedaan omdat we het dan als een fullstack konden gebruiken.

5 optimalizatie

Over het algemeen was het project een georganiseerde chaos. We wisten wat we deden tot we ergens vast liepen. Dus stonden er op sommige plekken nog stukken aan code die we niet nodig hebben materialen die niet in de game zijn gebruikt ook wat objecten scenes. Daarnaast was de manier hoe de objecten met elkaar communiceerde best zwaar elke zoveel seconde een functie aanroepen die zijn buren checks dat had ik beter kunnen doen op een object die word geplaatst.

6 beter uitplannen

We begonnen heel laat met alle dingen uitschrijven als we dat eerder hadden gedaan was het beter georganiseerd. En hadden we meer overzicht, maar de github was ook wel een overzicht. Als we betere naamgevingen hadden(vooral dami).

7 features

We hadden meer features kunnen doen we hadden nu drie dingen de generator tussenkoppeling en verkoopstuk. Meer toevoegingen zouden zijn een data upgrade zodat je meer geld kan maken van je data dus dat je data meer waard is. Of een splitter waardoor je de output kan splitten tussen 2 of 3 draaden. Het zou ook cool zijn geweest als we de objecten zelf konden upgraden zodat ze bijvoorbeeld sneller gaan. Of dat je dingen kon selecteren om te verwijderen. we hebben niet echt gebruik gemaakt van een shop en de prijzen van dingen bleven het zelfde we hadden ook een economisch systeem kunnen maken gelinkt met database zodat het voor iedereen het zelfde is. En dan voor elk verschillende data type een andere waarde had. Dus ook het introduceren van verschillende data types.

8 textures

We hebben niet veel gebruik gemaakt van licht, shaders, daadwerkelijke texures of 3d modellen behalve de prototypen die we hebben van generator datawire en upload station.