**Presentatie Fase 2 Code:**

**Status Game Technisch Gebied :**

Game is op technisch gebied op de helft, De meest belangrijke dingen werken alleen de enemies moeten nog hellemaal gemaakt worden.

Functionaliteiten Game :

* Main Menu
* Level Switch Systeem, (Random tussen niveaus)
* Options menu
* Pauze menu
* Game over menu
* Schieten
* Charachter controller + Health/shield
* Charachter Upgrades
* Weapon Upgrades
* Environmental Damage + Exploding barrels
* Explosions
* Teleporter
* Interaction
* Pickup Systeem

Things to do :

* Pulsating Light
* Secret Rooms
* Boost pads/ Jump platform
* Enemy Base class
* Enemy Spawn
* Enemy AI
* Enemy DropLoot
* Enemy Balancing
* Enemy Shooting
* Difficulty Lanterns
* Door Spawner
* Ammo Pickup
* Animations
* HUD
* GameManager
* Sound System
* Shop Functionaliteiten
* Tutorial Level

**Uitleg AI systeem :**

AI systeem moet nog geschreven worden. We gaan voor de AI de standaard unity NavMesh Gebruiken. Hetzelfde geld voor de vliegende Enemies

**Uitleg Combat Systeem :**

First Person Shooter