

Proef opdracht (rpg) inventory system



Veel games bevatten een inventory system. Deze systemen zijn er niet alleen om items te kunnen verzamelen maar ook om items te kunnen gebruiken, aan te trekken, te modificeren, etc.

Opdracht:

Maak een inventory systeem dat makkelijk te hergebruiken is in games

Wat wordt er o.a. van je verwacht?:

- Je inventory systeem is sorteerbaar
- Je kan items toevoegen
- Je kan items verwijderen
- Je kan items gebruiken
- herbruikbaarheid is **zeer** belangrijk
- Je UI staat qua code los van je inventory system

Voor deze opdracht mag je zelf een OOP taal kiezen (bijvoorbeeld C# of JavaScript).

Je mag een mini-game maken om je inventory system te demonstreren. Maar dit is niet verplicht. Je mag ook op een andere manier je inventory system laten zien in een online demo.