Mijnenopruimer

Mark Meijer

15 September, 2020

0217294

Versie 1

Inhoudsopgave

[1. Algemene info 3](#_Toc5587099)

[2. Opdracht 3](#_Toc5587100)

[3. Betrokkenen 3](#_Toc5587101)

[4. Checklist 4](#_Toc5587102)

[5. Bedrijf(indien van toepassing) 5](#_Toc5587103)

# Algemene info

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Naam examencoördinator |  |  |
| Naam 1e beoordelaar | Armando Gerard |  |
| Naam 2e beoordelaar |  |  |
| Looptijd opdracht | 15 September – 29 September |  |

# Opdracht

### Stelt de opdracht vast

Tijdens het eerste gesprek bespreken we wat er precies de bedoeling is van het product. Waar het product voor dient, waarop deze afgespeeld wordt en overige belangrijke dingen die van belang zijn voor een werkend product.

### Levert een bijdrage aan het projectplan/ontwerp

Om een werkend product te krijgen, is het belangrijk dat ik eerst het simpele minesweeper systeem erin krijg. Het gaat er dus om dat er een grid-systeem aanwezig is die mouse input behandeld. Elke grid heeft dan een state covered en uncovered, met her en der “explosieven” (in dit geval in lijn met het thema vulkaan). Trigger je de bom, is het game over, anders uncover je de tile en toon je de bommen aantal op die tile. Als dit compleet is, kan ik prefabs aanpassen om het design gedeelte zo goed mogelijk er in kan krijgen.

Planning:

Week 1: Alle noodzakelijke onderdelen in volgorde

* Repository, software en documentatie opstellen
* Grid/tile systeem
* Input
* Map generation (bommen plaatsen)
* Uncover systeem (hele gebieden uncoveren waar geen bommen aanwezig zijn)

Week 2: De design implementeren

* Assets importeren
* Prefabs aanmaken die op de tiles passen
* Geluids- en visual effecten toepassen

### Bereidt de realisatie voor

Het product wordt gemaakt met als doel om op Windows 10 te kunnen runnen en wordt hierop ook ontwikkelt.

Voor de ontwikkeling van het product gebruik ik de volgende software:

* Windows 10 64-bit
* Unity 2020.1.5f1
* Visual Studio Community
* MS Word

De systemen hiervoor zijn al ingericht hierop.

### Realiseert (onderdelen van) een product

Om het product te kunnen realiseren, maak ik gebruik van een Unity asset pack genaamd: Low Poly Ultimate Pack. Hierdoor hoef ik niet eigen models te maken en heb ik een gigantische collectie aan 3D models om gebruik van te maken.

Deze assets worden ingezet als prefabs voor de tiles, puur als visual.

### Test het ontwikkelde product

Om het product te testen, ga ik aan het eind van de twee weken een playtest uitvoeren. Hierbij kijk ik of ik onderdelen kapot kan maken, als er dingen missen (assets?) of bugs aanwezig zijn. Tussendoor doe ik ook een unittest om te kijken of alle code correct werkt en niks sloopt.

Elk probleem die ik tegenkom documenteer ik.

### Optimaliseert het product

Op het einde bij het testen kijk ik of de sfeer past bij het spel. Hierbij kijk ik zelf als ontwikkelaar naar en zo nodig een mede-student of docent. Op die manier kan ik beter feedback krijgen van wat er beter kan om het spel fijner te maken voor de speler.

### Levert het product op

Bij het opleveren van het product, komt een presentatie bij kijken. In deze presentatie laat ik zien wat het spel uiteindelijk is geworden, maar ook wat er precies van plan was. Dus wijzigingen tijdens het ontwikkeltraject toon ik ook. Zo breng je mensen op de hoogte van waarom iets zo is geworden.

# Betrokkenen

Deze mensen/groepen zijn op een manier betrokken bij het spel:

Mark Meijer – Ontwikkeling

Armando Gerard – Beoordelaar

Polyperfect – Low Poly Ultimate Pack (Asset collection voor gebruik in het spel)

Freesound – Geluidseffecten

# Checklist

|  |  |
| --- | --- |
|  | De opdracht dekt alle kerntaken en werkprocessen uit het kwalificatiedossier |
|  | De kerntaken/werkprocessen zijn zichtbaar beschreven in de opdrachtomschrijving |
|  | De situatie van de opdracht is beschreven in de opdrachtomschrijving |
|  | De opdracht is realistisch en praktisch uitvoerbaar vanuit school of in het bedrijf |
|  | De opdracht is passend voor de inhoud van het examen |

**Handtekening voor akkoord:**

**Student \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

**Bedrijf**  
(indien van toepassing) \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

# Bedrijf(indien van toepassing)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Naam Bedrijf |  |  |
| Adres |  |  |
| Postcode plaats |  |  |
| Naam leidinggevende |  |  |
| E-mailadres |  |  |
| Telefoonnummer |  |  |