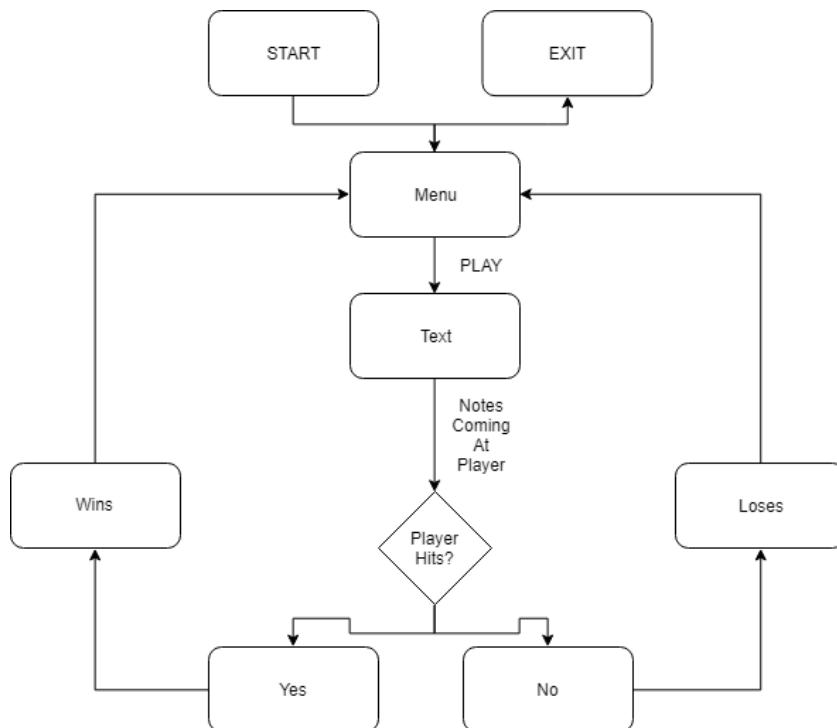
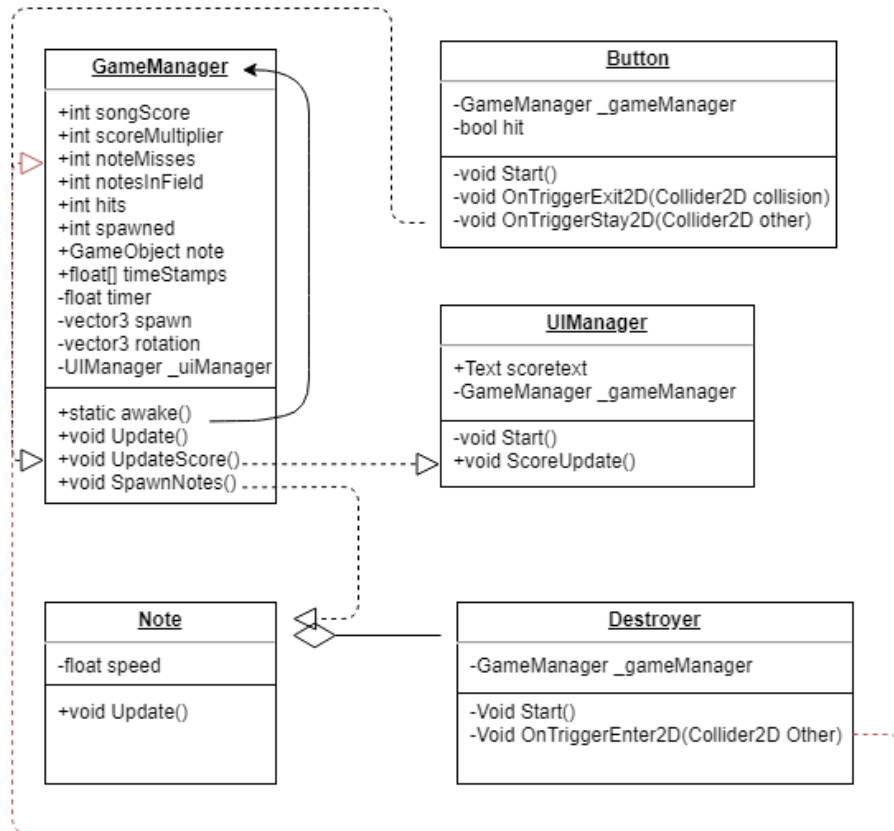


# Dance Dance Rotation

Mijn game wordt een aanpassing op dance dance revolution waarbij er wel gebruik wordt gemaakt van een vast patern, maar de buttons random swappen waardoor de song toch niet iedere keer hetzelfde is. Bij mijn versie zitten de buttons allemaal samen in het midden van het scherm en zullen dus random roteren waardoor de inkomende notes door een andere key gehit moeten worden dan aan het begin.

## Singleton

Het enige design pattern wat er bij mij waarschijnlijk in gaat komen is de singleton voor de gamemanager aangezien er echt maar 1 aanwezig mag zijn, want deze zorgt voor de spawns van de noten en houdt de score bij en dergelijke.



# Unity

Ik ga het spel making in Unity omdat ik daar een betere basis wil leggen in het maken van games en dit het makkelijkst voor mij voelt om mee te beginnen

## Features

- +Unity Physics

- +MonoBehaviour

## Korte Toelichting

Veel design patterns van sourcemaking zitten er niet in omdat het niet nuttig leek tot zover om mij te helpen bereiken van wat ik wil. Waar ik wel gebruik van ga maken is een .txt file extension om de maps van de verschillende levels in te maken en te laten inladen, er wordt gebruik gemaakt van getallen die de timestamps waarop de notes moeten spawnen read naar een string en die vervolgens parst naar een array van floats. Voor elke spawn locatie wordt een aparte array gebruikt zodat er zo min mogelijk data per line gegeven wordt en er zonder extra code de juiste spawn locaties en dergelijke bij hoeft te komen.