Plan van aanpak

LBU Game

Inhoudsopgave

[Projectplan 1](#_Toc24117181)

[Inhoudsopgave 3](#_Toc24117183)

[Inleiding 4](#_Toc24117184)

[Doelstellingen 4](#_Toc24117185)

[Betrokkenen 4](#_Toc24117186)

[Benodigdheden 4](#_Toc24117187)

[Takenlijst 4](#_Toc24117188)

[Planning 5](#_Toc24117189)

[Risico’s 6](#_Toc24117190)

[Projectgrenzen 6](#_Toc24117191)

# Inleiding

Voor LBU hebben wij als groepje een VR game bedacht. In dit document word alles uitgelegd.

# Doelstelling

Ons uiteindelijke doel is om een avontuurlijke VR game te maken. In de game zwem je rond in een oceaan en kan je met bepaalde objecten interacteren. Op deze manier willen we mensen zich meer bewust laten worden van al het leven dat zich in het water bevind.

# Betrokkenen

* Niels Noordzij
* Lotte
* Jop
* Meindert Holtappels

# Benodigdheden

* Microsoft word
* Unity 3D
* Visual Studio / Jetbrains Rider
* Laptops
* VR-Bril

# Takenlijst

# Niels: Programmeren

# Lotte: Programmeren, Art

# Jop: Programmeren, Art

# Meindert: Programmeren

# Planning

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Wat** | **Betrokkenen** | **Einddatum** |
| World generator | Niels, Meindert | 22-04-2020 |
| Game manager | Jop, Lotte | 22-04-2020 |
| Player controller | Niels, Meindert | 22-04-2020 |
| Art: Planten, zeekraal, kleine zeedieren. | Jop, Lotte | 15-04-2020 |

# Risico’s

# Motion Sickness: Mensen kunnen wagen ziek worden van VR brillen

# Kosten: VR brillen zijn niet de goedkoopste apparaten. Ze kunnen van 300 op lopen tot 1100 euro. Het zou daarom handiger zijn als dit product aan bijv. een bioscoop verkocht wordt.

# Projectgrenzen

# Game interactief maken

# Speler vloeiend laten bewegen

# Game fijn op de ogen maken

# Final game: Eind April