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.

# Betrokkenen

* Niels Noordzij
* Lotte
* Jop
* Meindert Holtappels

# Benodigdheden

* Microsoft word
* Unity 3D
* Visual Studio
* Laptops

# 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

# Wij lopen tot nu toe nog niet tegen risico’s aan.

# Projectgrenzen

# Final game: Eind April