DungeonV2 Gpa

**Motivatie**

Ik ben begonnen te werken aand dit spel voordat ik wist dat het een opdracht werd. Ik had als idee een ontwijk spel waar je van verschillende kanten beschoten kon worden.

**De spelers movement**

De speler had de pijltes toestsen om naar links en rechts te kijken. De speler kon vooruit gaan naar de richting waar hij naar toe kijkt. Ik heb dit gedaan door de positie += velocity.x \* angulardirection te doen.Ik heb later uit feedback gehoord dat dit niet lekker aanvoelt. Ik heb daarom de movement verandert naar alle pijltjes toetsen, zodat de speler 4 kanten opkan gaan. De speler kijkt nu naar de muispositie zodat je weet waar je naar toe mik. Ik heb dit gedaan door de LookAt() methode te gebruiken in rotating sprite Gameobject. Ik heb een class muis aangemaakt die een sprite en een positie krijgt van de muis. Toen heb ik in de player constructor een klas muis meegegeven. Ik heb daarna gezegt “LookAt(Mouse, -90);”

Ik heb hier een offsetdegree van -90 graden gebruikt.

**De turret en hoe die schieten**

Ik heb Turrets toegevoegd en allemaal een locaties in een array gestopt om die aan de turrets meetegeven. De turrets hebben allemaal een klas speler meegekregen in de constructor zodat die naar de speler kijken.

Na een random tijd van 60 tot 240 frames schieten de turrets een van de 3 pratronen naar de speler een: een enkele schot, een burst van schoten, een een machine gun effect van schoten. Ik ben daarna begonnen om bullets aan de game toetevoegen. De bullets worden 1 keer gespawned in een lijst en worden daarna onzichtbaar gezet. De lijst looped door alle bullets heen todat het er een vind die onzichtbaar is. De bullet wordt daarna zichtbaar gemaakt en de positie en angle wordt verandert volgens de turrets positie en angle. De bullet wordt onzichtbaar gemaakt waaneer hij uit het scherm is gevlogen. Ik heb een klas gemaakt die collision regelt voor speler-bullets en turret-bullets. Ik heb daarna eindelijk begonnen om trello te gebruiken.

**De speler zijn wapens.**

De speler kan ook terugschieten naar de turrets. De speler gebruikt de zelfde loop van kogels. De speler pakt echter alleen de bullets met een int waarde van 1. De bullets van de speler gaan iets sneller en kunnen geraakt worden door de turrets. Ik heb daarna 4 verschillende wapens gemaakt. Een shotgun die 5 kogels schiet, een sniper met hogere damage maar schiet langzamer, een semi-auto: shiet snel maar doet weinig damage en een pistol die normaal schiet en normale damage doet. De spler kan door 1,2,3 en 4 door de wapens heen gaan.

**De muren en grid**

Ik heb de map gemaakt door een grid systeem te maken. De map heeft een aantal tiles die een bool hebben waar hitbox op true staat. Bij collision loop ik alleen door de muren waar hitbox true is. Ik heb daarna de speler collision met muren gemaakt. Ik heb hierbij gekeken vanaf welke kan de speler komt dus links of rechts of of hij van boven of onder komt. Ik zeg daarna dat de speler niet een specefieke richting op kan gaan

**Semi enemies**

Het laaste wat ik heb toegevoegd zijn mini enemies die op de speler schieten als ze in een bepaalde radius van de speler staan. De enemies schieten of een shotgun of een enkele shot