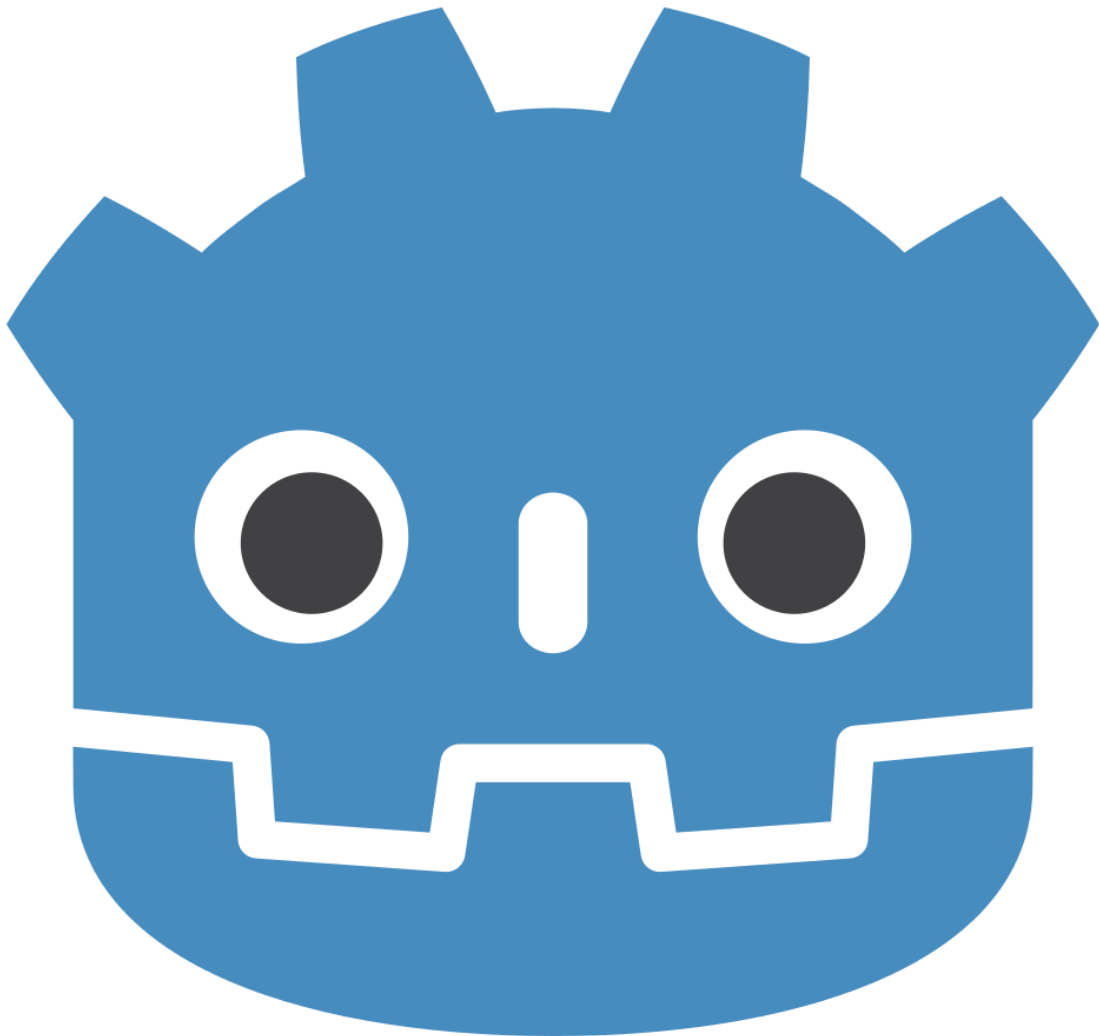


C++ for game engines



Inleiding	3
Controls	3
Begin van de Journey	3
The Chernobyl	4
Binding library's	4
UML	4
C++	5

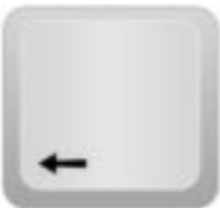
Inleiding

Dit was een opdracht die wij kregen in november 2019. C++ vond ik leuk maar daarom ben ik deze uitdaging aangegaan. C++ vind ik nu nog steeds leuk, ik heb wel geleerd dat er zoveel dingen zijn die ik nog moet leren.

Controls



om rechts te draaien



om links te draaien

Z om je zwaard te activeren.

X om je schild te activeren.

Bedoeling van de game:

probeer zo'n hoog mogelijke score neer te zetten en weer je van de enemy's. dood de enemy's door ze met je zwaard af te maken en weer ze van je af via je schild.

Begin van de Journey

Begin november 2019 ben ik begonnen aan het vak C++. Ik dacht dit gaat me wel lukken in 1 blok. Ik had een beetje ervaring met C++ door de lessen van Edwin. Echter, dit vak bleek mij veel meer energie te kosten dan ik dacht. Op een moment hadden we de les gehad van Vincent over Binding library's op mijn oude laptop. Ik ging hiermee rustig aan de gang proberen om de engine te snappen en C++ te begrijpen in deze engine. Helaas was het me niet in 1 blok gelukt om dit onder de knie te krijgen. Dus na deze lessen wou ik het zo snel mogelijk herkansen. Pas in de zomervakantie kwam ik tot de realisatie dat ik nog meer C++ kennis nodig had wou ik dit vak voltooien. Hier kwam ik op de tutorials van The Chernob.

The Cherno

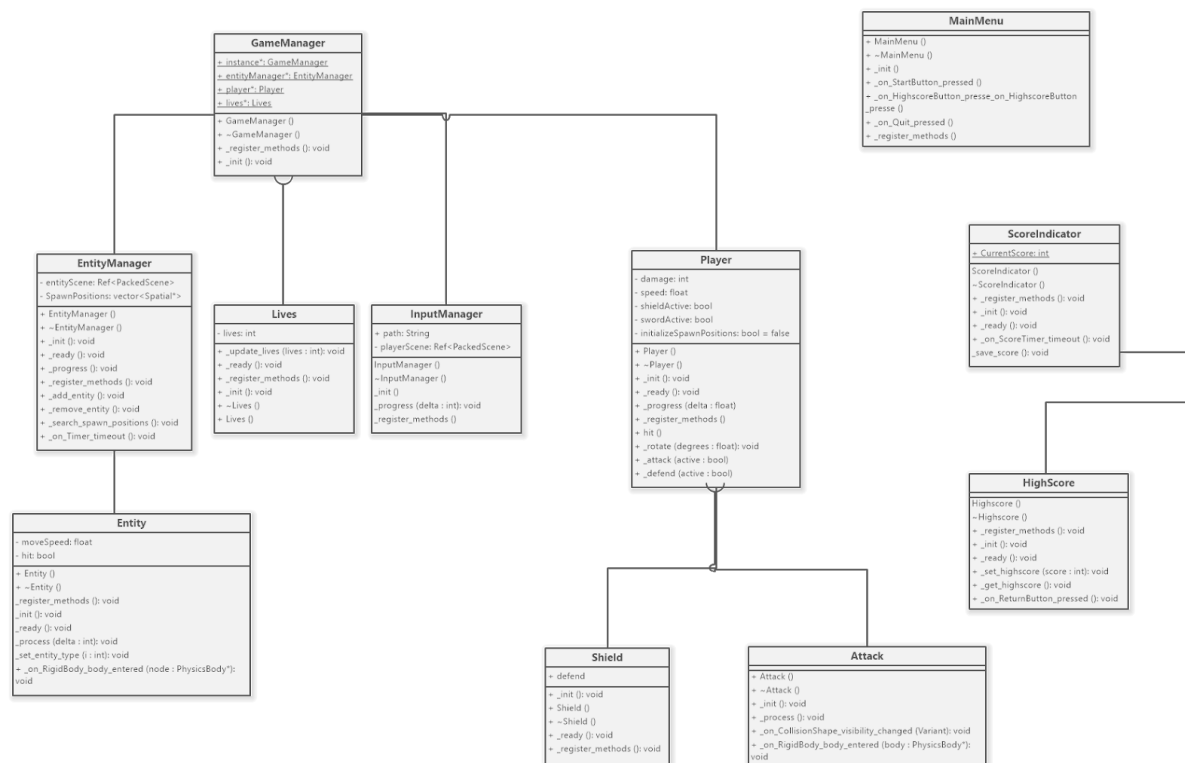
The Cherno is een youtuber uit Melbourne(Australia). Deze youtuber heeft op 30 september 2018 besloten om een game engine te maken. Hiermee heeft hij dus een bekende serie op youtube met deze [playlist](#). Echter had ik ontdekt dat The Cherno ook een C++ Serie heeft gemaakt. Hier legt hij de basis C++ functies uit, maar gaat steeds geavanceerder. Ik heb deze serie uitgekeken en ik kan deze nog wel 100 keer kijken voordat ik alles precies snap. C++ is zo'n lastige taal dat ik het meerdere keren moet zien en doen. Nadat ik deze serie uit heb gekeken ben ik fulltime de Godot engine gaan uitproberen.

Binding library's

Op een gegeven moment moest ik voor de tweede keer library's binden, omdat ik een nieuwe laptop had. Hier heb ik in totaal twee weken over gedaan. Wat ik hier voornamelijk bij geleerd heb is dat je moet zorgen dat de C++ module is geïnstalleerd bij visual studio. Als dit niet is gebeurd dan doet die het niet. Ik liep hier een paar keer tegen aan dat is de reden dat het zo lang heeft geduurd met binden voor de 2de keer.

UML

Mijn UML ziet er als volgend uit.



C++

Ondanks dat ik zoveel struggles heb gehad van C++ vond ik het een geweldige opdracht om aan te werken. Ik heb hier zoveel van geleerd en zeker de tijd in gestoken die hiervoor stond (veel meer). Dit maakt mij niets uit aangezien het me erg veel kennis heeft gegeven.

ps. Ik volg nu ook The Cherno om te kijken hoe hij zijn engine opzet.

Geoffrey Hendriks

geoffreyhendriks.com

geoffrey.hendriks@student.hku.nl

3028316