

# Toelichting project XInput Multiplatform development

Namen: Geoffrey Hendrikx, Max Willekes  
Inlever datum: 9/12/2019  
Docent: Aaron Oostdijk

<b>Toelichting van code</b>	<b>2</b>
Controls	2
PC	2
Mobile	2
XInput Wrapper	2
GamePlay	3

# Toelichting van code

## Controls

### PC

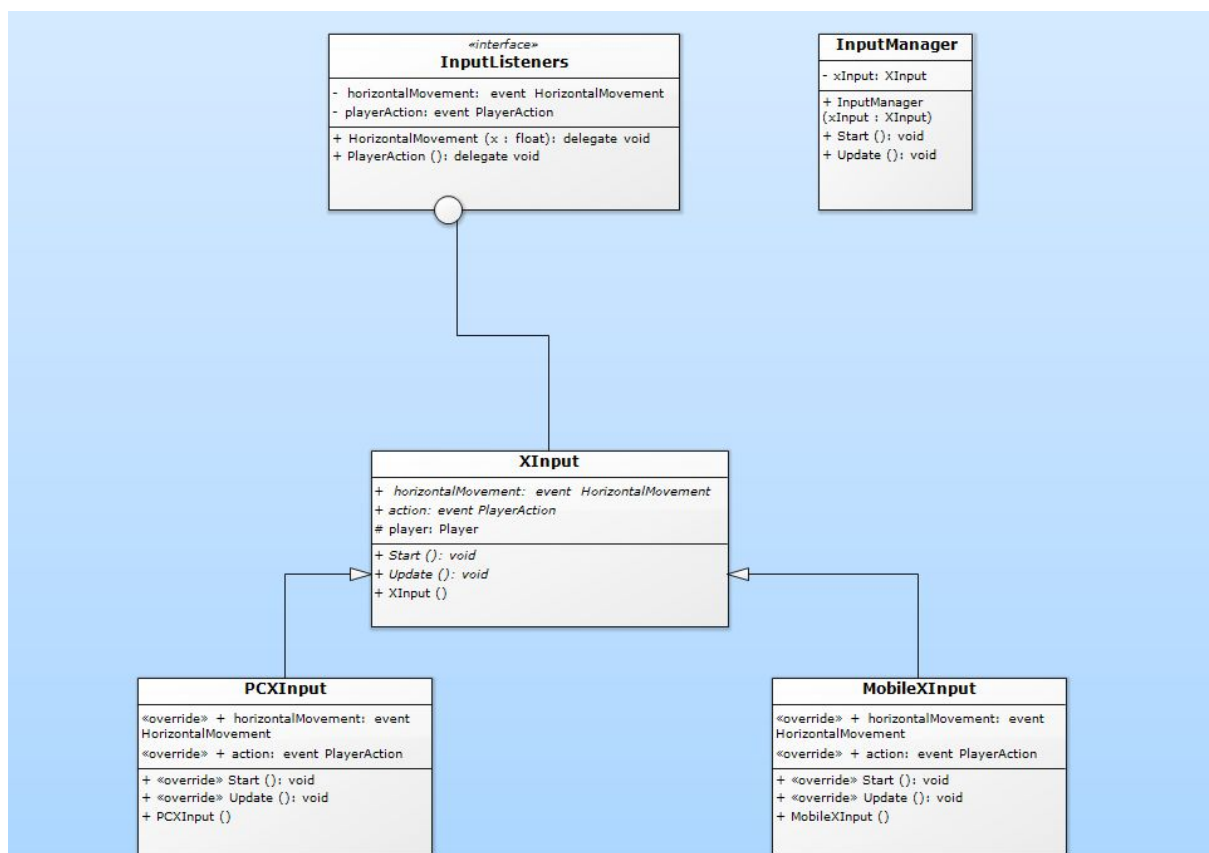
Input is geschreven door Geoffrey.

### Mobile

Input is geschreven door Max met als reference code van Geoffrey.

## XInput Wrapper

Geschreven door Geoffrey Hendriks.



De wrapper is op deze manier geschreven. De Input Listeners hebben alle delegates en events. XInput is een abstract class die niet van monobehaviour erft. PCXInput en MobileXInput zijn de classes die van XInput erven en de input afhandelen. De Input wordt

aangemaakt in de GameManager.

```
#if UNITY_ANDROID
    inputManager = new InputManager(new MobileXInput(player));
#endif //UNITY_ANDROID

#if UNITY_EDITOR_WIN || UNITY_STANDALONE_WIN
    inputManager = new InputManager(new PCXInput(player));
#endif //UNITY_EDITOR_WINDOWS || UNITY_STANDALONE_WINDOWS
```

Dit systeem is bedacht, omdat het erg flexibel is. Als er nieuwe input bij geschreven moet worden dan is dat snel te doen. Elke programmeur kan het snel begrijpen en daarom hebben is het zo gemaakt. De guards zijn alleen in de GameManager nodig voor dit systeem.

## GamePlay

Player, Truck, Audio, Obstacle script, GameManager, Input manager/listener, Pool, TimerManager, ScrollingTexture en timer : Geoffrey Hendriks

Tree, Truck, TreeScrolling, SceneSwitch, Basic scene Objects, Obstacle script : Max Willekes