**Verslag Prototype**

CameraMovement: De camera movement heb ik snel laten werken met alleen links en rechts movement en min en max posities zodat de camera aan het begin en in de van de map niet verder gaat en pas weer verder gaat als de player op de X positie van de camera is of verder.

Movement: De movement zat ik best lang mee.

Eerst was het probleem dat ik door muren heen liep en dat de movement met de jump pad in de map slecht reageerde.

Uiteindelijk was het probleem transform.position gebruiken in plaats van transform.translate.

Ook heb ik door restricties op springen en wanneer dat kan de mogelijkheid op wall jumps gemaakt.

MidAirMovement: De mid air movement is goed gelukt al moest die wel aan het einde wat aangepast worden omdat het nog een beetje akward aanvoelde.

Ledge jump: de ledge jump is nooit helemaal mooi geworden.

Ik heb meerdere dingen aangepast maar zelfs met de art op betere proporties lijkt het nog steeds of als je caracter niet wou springen al wel minder dan voorheen.

JumpPad: Het probleem met de jumpad was grotendeels te danken aan mijn movement en is ongeveer samen met de movement gefixed.

Enemy’s: De enemy’s werkte van begin af aan goed en doen zoals ze moeten werken.

Points,Deaths en time: deze UI elements werken zoals zo horen te werken.

Dit ging gewoon vlot en het enigst probleem waar ik tegen aan liep was het gebruik van GetComponents inplaats van GetComponent.

Points krijg je door de gele punten te pakken die op moeilijke plekken liggen en op het einde om de eerste een extra beloning te geven.

Death en Finish: zowel dood gaan als het einde halen werkt zoals het hoort met als je dood gaat instant weer bij het begin komen en als je wint voor het prototype de restart scene placeholder al zou dat in een volledige game spectator cam worden en scoreboard als iedereen het heeft gehaald.