Haalbaarheid: Bakkerij Alberto

Het concept "Bakkerij Alberto" is vrij haalbaar. Het lijkt ons haalbaar om de highscore bij te houden met een database. We hebben namelijk al vaker in C# met een databaseconnectie gewerkt. Om de besturing te verwezenlijken met Touch lijkt ons ook haalbaar. We hebben bij GTO bijvoorbeeld al gewerkt met het detecteren van Touches. We hebben 2D-artists en het spel wordt isometrisch. De artists zien hier echter geen problemen in, omdat het geen echte 3D-game wordt. Ook lijkt het ons haalbaar om kleine gesproken stukjes tekst toe te voegen. Bij GTO hebben enkele van ons al geluiden afgespeeld in Unity en het opnemen van geluiden is ook al geoefend bij GSD.

We twijfelen bij bepaalde onderdelen wel over de haalbaarheid. We twijfelen of het haalbaar is om een leveleditor te realiseren. We hebben nog nooit met een leveleditor gewerkt. We denken dat dit erg veel tijd gaat kosten en het lijkt ons lastig omdat we heel veel dingen variabel moeten maken. Ook moeten we van begin af aan hier goed rekening mee houden. Ook twijfelen wij of het haalbaar is om alle rekenonderdelen er in te verwerken. De grote getallen passen niet zo goed binnen het concept van de bakkerij, omdat de bakker niet met zo'n grote getallen werkt. Verder denken wij dat het te veel is om het allemaal te realiseren. Voor ieder rekenonderdeel komen aparte minigames en het worden er erg veel als we alle rekenonderdelen moeten testen. Om deze reden moeten er waarschijnlijk ook heel veel scenes gemaakt worden. Voor het weergeven van teksten zijn waarschijnlijk verschillende fonts nodig en de grootte van de tekst moet aangepast worden afhankelijk van de hoeveelheid tekst. We vragen ons af of het haalbaar is om dit toe te passen, omdat we niet weten of we het font zelf moeten ontwikkelen. Tijdens de GameJam merkten we ook dat het samenwerking in één project problematisch was. We willen dit aan gaan pakken door in aparte scenes te werken en veel met prefabs te werken.