

#### Versie 4:

1. Bij eerder versies heb ik aangegeven dat het ontwerpen van de karakters voor de game het moeilijkst vond. Dit was nog steeds een van de moeilijkste onderdelen van het maken van de game. Hiernaast vond ik de enemy ai maken het moeilijkst. Om een goed speelbare, interactieve game te maken zijn slimme enemies nodig. Deze enemies moeten de speler het idee geven tegen echte karakters te spelen, en dat was erg moeilijk om te implementeren. De AI bestaat vanzelfsprekend slechts uit enkele functies. Hierdoor is het heel erg lastig om de speler een realistische tegenstander te geven.
2. Ik heb veel gefocust op het doel om de speler te kunnen laten spelen met vier verschillende karakters. Als ik het project opnieuw zou mogen doen dan zou ik focussen op het maken van een enkel karakter (Aang), en daarna eerst zorgen dat de game verder goed werkt. Het is erg leuk om bij het starten van de game te kunnen kiezen uit meerdere karakters om mee te spelen, maar dit is niet essentieel om een leuke game ervaring te hebben. Met mijn kennis van nu denk ik dat ik ook sneller en beter de game mechanics op zou kunnen zetten. Dit zorgt ervoor dat ik dan daarna ook meer tijd zou hebben om verder te gaan in blender met de karakters.
3. Ik ben het meest trots op het script PlayerAnimations.cs. Zoals ik ook in de review heb aangegeven was dit eerst een enorm stuk code met daarin een hoop (overbodige) if-statements waarmee de animator van de speler aangestuurd wordt. In de review kreeg ik als feedback dat dit bondiger kon en dat ik een switch functie moest gebruiken om tussen de animatie-states te wisselen, net zoals in EnemyAi.cs. Dit heb ik hierna nog toe kunnen voegen, waardoor de code netter, overzichtelijker en heel veel bondiger is geworden. De code is nu ook makkelijker uitbreidbaar voor in de toekomst. Zoals ik bij versie 3 heb aangegeven ga ik verder met de game door meer animaties en aanvallen toe te voegen voor de speler. Hoe de code nu gestructureerd is laat dat beter toe.