# Inhoudsopgave

[**Inhoudsopgave**](#_3vqckysf8vhr) **1**

[Planning](#_cy7oy6er7epd) 2

[Logbook](#_4ocpqx5zgm8m) 3

[Evaluatie](#_myohvr1usp3j) 4

## Planning

|  |  |
| --- | --- |
| Woensdag 6-11 | * Speler beweging & camera * Main Menu * Overworld * Level 1 ingang |
| Donderdag 7-11 | * Speler melee aanval * Bewegende vijand & melee aanval * Alle Audio * Level 1 map |
| Vrijdag 8-11 | * GUI voor health en sleutels * Sprites voor health, sleutels & vijand * Sleutel & HP pickups * Speler oppakken van pickups |
| **Weekend** |  |
| Maandag 11-11 | * Pistol pickup * Speler schieten * Vijand particle system & item drop |
| Dinsdag 12-11 | * Ingang level 2 * Level 2 map * Elite Vijand met meer HP |
| Woensdag 13-11 | * Pause scherm * Game Over scherm * Level naar Overworld uitgang |
| Donderdag 14-11 | * Wapen systeem * Eindbaas sprite, animatie & schieten |
| Vrijdag 15-11 | * Victory scherm * Playtesting |
| **Weekend** |  |
| Maandag 18-11 | * Optimalisatie * Documentatie |
| Dinsdag 19-11 | * Extra dag mogelijk |
| Woensdag 20-11 | * Extra dag mogelijk |

### Logbook

|  |  |
| --- | --- |
| Woensdag 6-11 | * Speler beweging & camera * Main Menu * Overworld * Level 1 ingang * Speler melee aanval * Bewegende vijand & melee aanval * Alle Audio * Level 1 map * GUI voor health en sleutels * Sprites voor health, sleutels & vijand * Sleutel & HP pickups * Speler oppakken van pickups |
| Donderdag 7-11 | * Speler schieten |
| Vrijdag 8-11 | * Level 2 ingang * Pause scherm * Game Over scherm * Victory scherm |
| **Weekend** |  |
| Maandag 11-11 | * Vijand particle system * Elite Vijand |
| Dinsdag 12-11 | * Ingang Level 2 * Level 2 map * Level naar Overworld uitgang |
| Woensdag 13-11 | * Vijand item drop * Rework pickup systeem |
| Donderdag 14-11 | * Nieuwe audio * Nieuwe textures voor muren & ondergrond |
| Vrijdag 15-11 | * Eindbaas sprite, animatie & schieten |
| **Weekend** |  |
| Maandag 18-11 | * Wapen systeem * Eindbaas fix |
| Dinsdag 19-11 | * Playtesting |
| Woensdag 20-11 | * Playtesting * Optimalisatie * Documentatie |

#### 

#### 

#### 

#### 

#### 

#### 

#### Evaluatie

Project: Escape From Hell

Escape From Hell is een top down action RPG met 2 levels en een overworld die ik heb gemaakt voor een examen van Woensdag 6-11-2019 tot Woensdag 20-11-2019

Na het doorlezen van de opdracht was het enige onderdeel waarvan ik verwacht had dat het een probleem zou kunnen zijn de eindbaas gevecht, maar dit was vooral omdat ik te groot en moeilijk wou proberen.

Volgens de planning zou ik tegen vrijdag de 15de al bezig gaan met playtesten en dan the maandag erna de optimalisatie en documentatie afronden om dan alles in te leveren, maar in realiteit had ik wat meer problemen met het item pickup systeem, de eindbaas en het playtesten dan verwacht waardoor ik nog de extra 2 dagen nodig had.

Omdat ik veel kon hergebruiken van het vorige examen had ik al snel veel dingen klaar zoals de beweging en aanvallen van de speler & de menu en andere schermen.

De vijanden die richting de speler afgaan en aanvallen van dichtbij waren ook geen problemen.

Het pickup systeem en aanval van de vijand dat ik eerst had gemaakt moest ik opnieuw doen omdat ik op de speler een grote onzichtbare bal had gezet die diende als de speler zijn range waarin vijanden de speler beginnen aan te vallen, maar dit werd geteld als de speler waardoor de speler dus van een grote afstand dingen op kon pakken of het moment dat de vijand in de range kwam het gelijk damage deed aan de speler.

Een ander probleem was dat de speler niet sleutels, health of score bijhouden wanneer het van level naar overworld ging waardoor het onmogelijk was om het 2de level te spelen maar daar kon ik snel een oplossing voor vinden.

**Conclusie**

Het ging aan het begin er goed omdat ik veel kon hergebruiken van het vorige examen maar hierdoor ben ik wel wat langzamer geweest omdat ik ervan uitging dat de rest gemakkelijk en snel klaar zou zijn waardoor ik sommige dingen iets heb uitgesteld.

Uiteindelijk was het niet zo snel als vorige keer en zal ik de volgende keer ook gewoon gelijk door moeten werken in plaats van dingen uitstellen omdat ik al dingen kan hergebruiken.