Overdrachtsdocument

**Ons idee**

Ons idee van het spel is om een vr game te maken waar je een robot samenstelt die een code geeft voor een koffer in de escaperoom, door gebruik van vr en een handleiding. De robot bouwen is een soort IKEA product je krijgt een simpele handleiding die je alle details geeft van het bouwen van de robot. Je moet bijvoorbeeld lichaamsdelen verbinden, kabels verbinden en de robot her programmeren door codes te gebruiken.

**Wat er nog moet gedaan worden**

-Een betere robot model moet er gemaakt worden

-De robot moet nog getextureerd worden

-Er kunnen meer puzzels worden gedesigned

**Game Scene**

**Muren**

Het zijn een paar muren die een kamer maken in de scene.

**Head/armen/battery**

Dit is een lichaamsdeel die je kan oppakken en mee kan bouwen.

**lever**

Met dit object kan de robot worden omgedraaid. hierdoor kan je aan de andere kant van de robot werken.

**Robot**

de robot bestaat uit meerdere childs deze bestaan uit de snapping points en de “inputstuff” bij deze snapping points kunnen de lichaamsdelen mee worden verbonden worden. de “inputstuff” wordt gebruikt om een code in te typen op de robot waardoor je een code krijgt die je kan gebruiken in de echte escape room.

**Lights**

hier zijn een paar child objects die de scene verlichten.

**Submenu canvas**

is een canvas waar pas childs in komen wanneer de game begint. deze childs zijn de werkende apps robobuilder, timer, notepad en rekenmachine. als er in game wordt geklikt op de app icoon wordt de app active gezet. en komt de app naar voren. als je dan app uitzet blijft het gameobject nogsteeds aan.

**Operating system**

de operating system heeft als child de apps in deze apps. kan je toegang krijgen tot verschillende apps. deze apps zitten in de childs Application-Grid en Taskbar de apps die in deze child zitten zijn de. robobuilder, timer, notepad en rekenmachine deze apps spreken wel voor zichzelf behalve de RoboBuilder in deze app moet je een code invullen: 2425. met deze code open je het vr element van de game. wanneer de game begint wordt dit object verplaatst naar DontDestroyOnLoad in de hierarchy.

**Hintcanvas**

wordt niet gebruikt.

**Environment**

heeft 2 childs een terrain en een plane.

**[CameraRig]**

In de camera rig kan je de controller vinden voor de vr headset. deze bestaat uit 3 delen: controller (left), Controller (right) en Camera (head).

**Handler**

de handler kan je ook wel de maingamelogic noemen hier kan je alle scripts vinden die niet echt horen op een specifiek object, maar toch wel worden gebruikt voor heel veel dingen in het spel.

**CanvasL**

op de canvas kan je een image vinden.

**CanvasD**

in deze canvas kan je de Dialogue text object vinden. Deze wordt gebruikt tijdens de end game dialogue waar de speler een code krijgen om verder te kunnen met de escape room.

**De scripts**

verdere uitleg staat in code door gebruik van comments.

**Unity versie**

Onze unity versie is 2018.2.6f1

**Walkthrough**

1. Ga naar de desktop
2. Klik op de Robot Builder applicatie
3. Vul de juiste code in deze code is 2425
4. Zet de vr headset op
5. Pak de rechterbeen en plak het aan de robot.
6. Pak de linkerbeen en plak het aan de robot.
7. Pak de rechterarm en plak het aan de robot.
8. Pak de linkerarm en plak het aan de robot.
9. Aan de achterkant van het hoofd zit een vakje waar je de harde schijf moet inzetten. Voordat je bij de achterkant kan komen moet je eerst de robot rondraaien door gebruik van de hendel.
10. Nu moet je de draden verbinden eerst moet je dit doen met de rechterarm hier moet je van het rode blok naar het witte blok een draad(vergeet niet dat je de robot moet omdraaien zodat je bij de draden kan komen). als je dit goed doet, is de arm nu verbonden.
11. Daarna moet je het draad van de linker arm verbinden. Nu moet je een blauw draad naar het witte blok trekken. als je dit goed doet, is de arm nu verbonden.
12. Daarna moet je het draad van de rug verbinden dit doe je door een groen draad naar het witte blok te trekken. Vergeet niet om de robot om te draaien door gebruik van de hendel anders kan je niet bij de rug komen.
13. Draai de robot weer om en zet de batterij van de robot in de voorkant van de romp. Je kan zien waar je hem moet stoppen omdat er een gat in de romp specifiek gemaakt voor de batterij.
14. Draai de robot weer om als je alles goed hebt gedaan zal er nu een soort van cijfer toetsenbord op de rug zitten als je deze code goed invult is de robot klaar voor gebruik en ben je klaar met het bouwen van de robot. De code die je moet invullen is: 3898.
15. Volg de instructies op de handleiding om het spel door te komen.
16. Zodra de puzzel voltooid is (de robot correct in elkaar zetten) geeft de robot informatie die gebruikt kan worden in de escape room.

**Wie heeft wat gedaan**

Sep – programmeur en documentation

Jari – programmeur

Amber- modellen

Maarten – modellen, tekenen en programmeren

Collin – programmeren en design

Timur – design en scrummaster en documentation

**Plugins en Extensies**

Textmesh pro

Litjson

Probuilder

Steam VR

Rainbow folders

**Lettertype**

We gebruiken voor alle letters en woorden Arial

**Bepaalde kleuren**

In de VR game wordt vooral grijs gebruikt. Dit hebben we gedaan om de kamer zo neutraal mogelijk te houden het enigste wat geen grijs gebruikt zijn de kabels die in de robot zitten. Maar in operating system worden gewoon allemaal soorten RGB kleuren gebruikt met niet echt voorkeur naar een speciale kleur.

**Programma’s buiten unity**

Hacknplan

Sourcetree

Discord

**Contact informatie**

Tijdens het project hebben wij contact gehad met Dianne ten Hartog. Zij blijft ook het contactpersoon voor de volgende groep. Haar emailadres: [dtenhartog@rocvantwente.nl](mailto:dtenhartog@rocvantwente.nl)