Tussenevaluatie

Deze evaluatie gaat over het examen waarbij een modern prototype van Codemasters’ Micro Machines gemaakt moest worden.

Over het algemeen vond ik het erg goed gaan, ik liep niet vaak tegen problemen, op het einde na. Het onderwerp was zeer aantrekkelijk en werkte er dus ook met plezier aan. Het enige wat ik nog had willen verbeteren was het gene wat juist het cruciale probleem was wat uit de play tests naar voren was gekomen en dat waren de “dubbele” controls. Om een of andere reden kon de auto van de tweede speler bestuurd worden met de joystick van de controller van speler één, wat natuurlijk erg vervelend was voor de spelers. Doordat ik het plannen meer heb laten liggen kwam ik er dus niet aan toe om na de play test de feedback erin te verwerken en de controls te fixen, hier heb ik van geleerd dat planning erg belangrijk is. Ook heb ik veel tijd besteed aan het maken van het ronden systeem, merendeel van de tijd aan het positie systeem. Doordat dit zoveel tijd gekost heeft, was er geen tijd meer over om tijdig te play testen, dus is dat dus pas op de laatste dag gedaan. Wel heb ik geleerd over de manier hoe je vragen stelt en de feedback verwerkt, alleen door gebrek aan planning was er geen tijd meer om de fixes te implementeren. Ook al heeft het ronden en positie systeem veel tijd gekost, werk het toch heel erg goed en ben ik blij met deze nieuwe ervaring.

Als ik het opnieuw had kunnen maken had ik de planningsfase beter gedaan.

In conclusie heb ik veel geleerd van het project, alleen het slechte plannen heeft ervoor gezorgd dat de deadline NET niet gehaald werd.

**Resultaten Playtest formulieren**

Het prototype is door 5 mensen getest.

Na deze playtest heb ik ze gevraagd een formulier in te vullen en feedback te geven.

De beantwoordde vragen staan in deze spreadsheet: <https://docs.google.com/spreadsheets/d/14wTLPhLG14PpUcf8pX3_91TbJdKOh3uW38f703jhACc/edit?usp=sharing>

De conclusie die ik uit deze playtest kan trekken is dat er nog wat bugs in de game zitten

Namelijk:

* de auto van de speler kan vast komen te zitten
* Respawning vergt nog optimalisatie
* Track layout kan beter

Conclusie: Dit zijn de voornaamste dingen die zo snel mogelijk opgelost moeten worden.

Eind evaluatie

Over het algemeen ben ik heel tevreden met dit project. Dankzij de extra tijd die is verleend kon ik aan de hand van een kleine planning goed mijn tests uitvoeren en optijd gesprekken maken met de opdracht gever en de feedback van de testplays invoegen in mijn project.

In deze extra tijd ben ik tot kleine problemen gekomen die ik door middel van feedback van de playtests op heb kunnen sporen. En de optimalisatie ervan is terug te vinden in de meest recente build van de game.

Er is veel tijd gestoken in het re designen van het level, wat eigenlijk een complete overhaul heeft gekregen. Ook is er veel tijd naar het optimaliseren van de besturing van de auto’s gegaan, dat is ook verbetert.

Conclusie van dit project is dat ik er met veel vertrouwen en plezier naar dit project terugkijk en heb hier erg veel van geleerd als programmeur zijnde.