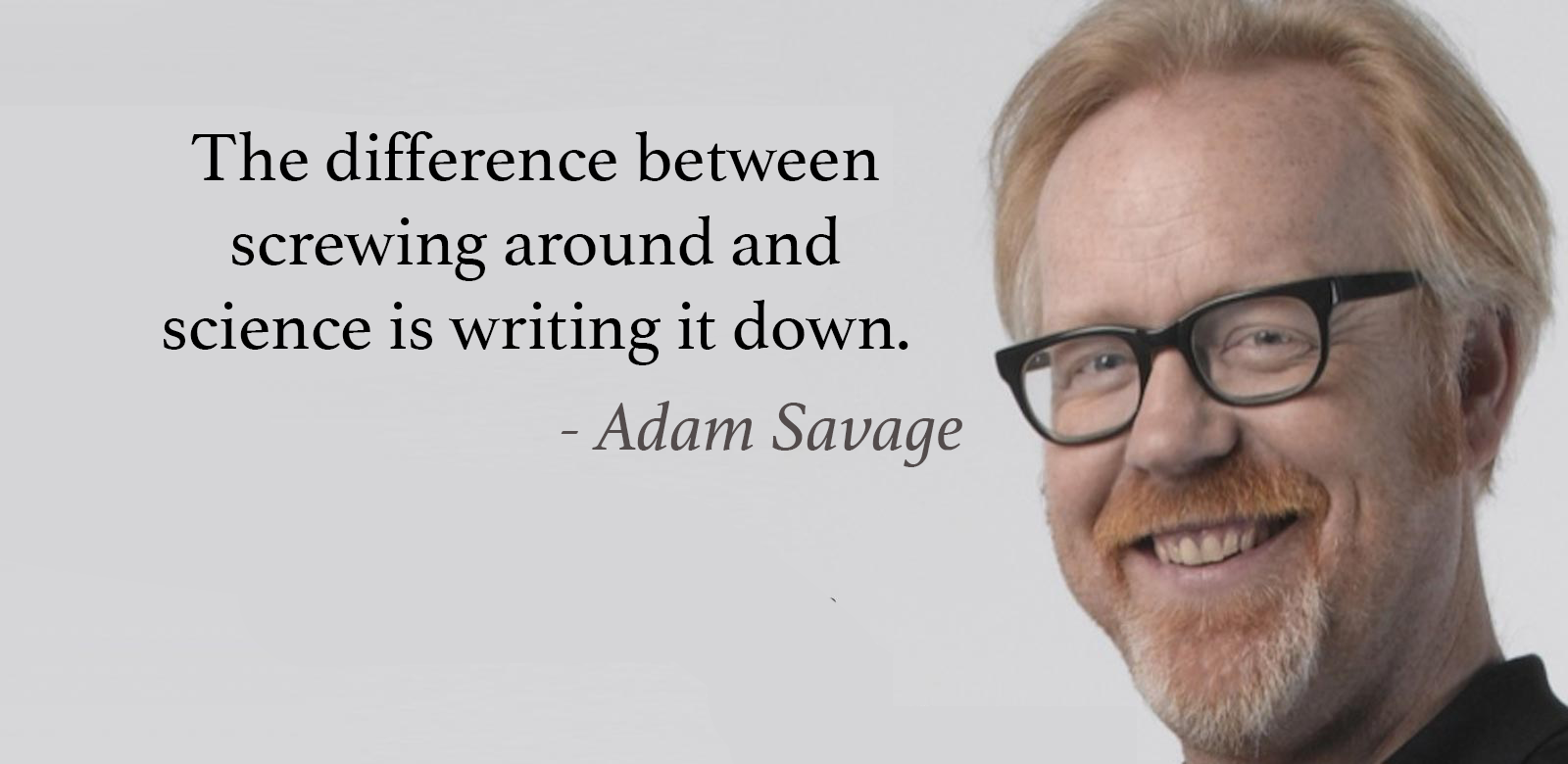
Project Gamelab

Onderzoek



Team: Ruben Steenbrink, Boyd Smit, Jeffrin Dumas

|  |
| --- |
| *Keuzedeel Speciale Input - Output*  *D1-K1-W1: Onderzoekt nieuwe vormen van input en/of output* |

Datum: 04-7-2018

V1.1

# Inleiding

Dit document is voor het in/out put project van het Media College Amsterdam klas GD2B. Dit document bestaat voor de beschrijving van de uitvoering van dit project. Dit document bevat een uitvoering verslag, een resultaat verslag en een bronnenlijst.

De source code is C++ in Unreal engine.

# Uitvoering

Boyd Smit:

Research gedaan naar Input in UE4

Input systeem geprogrammeerd

Research gedaan naar Actors in UE4

Shooting en Movement geprogrammeert in UE4

Ruben Steenbrink:

Research gedaan naar collisions in UE4

Research gedaan naar Collision groups

Collision groups gemaakt

Research gedaan naar Action after collision

Jeffrin Dumas:

Research naar Spawning van objecten in UE4

(Onbekend aangezien afwezigheid/ziekte)

# Resultaat

Het resultaat is een vr fps shooter waarin je verschillende dingen kan beschieten. De speler maakt gebruik van de vive controllers en vr bril om de game te spelen. De rechter controller heeft per standaard het pistool hiermee kan de speler schieten en bepaalde interacties doen.

Dit was helaas niet de bedoeling, de bedoeling was om een vr fps rythm game te maken helaas hebben we dit niet kunnen doen, de dingen die hiervoor nodig zijn hebben we er mist alleen de spawning en de UI/menu’s dit komt door dat meeste UI gemaakt word met blueprint en er later pas is besloten dat we bleuprints mogen gebruiken.

Tijdens de productie van het spel hadden we na een tijdje door dat we onze keuze van game design en engine hadden onderschat. We kwamen er achter dat zonder gebruik van blueprints het programmeren in unreal engine bijna onmogelijk was, ook kwamen er snel achter dat het gebruik van de engine zelf veel anders was dan Unity; zoals dat de engine niet opstart zodra er errors zijn ook worden deze errors niet duidelijk weergeven, de taal is C++ inplaats van C#. Ook is er niet veel online te vinden qua hulp over Unreal Engine. De keuze van ons concept was ook aardig ingewikkeld aangezien we beide bet VR en muziek wilden werken dus hadden we meer werk dan gedacht hierdoor kwamen we in de problemen voor de productie omdat we te veel hadden om te researchen qua hoe vr werkt, hoe het lezen van muziek werkt en hoe de engine zelf werkt.

# Bronnenlijst

<https://en.wikipedia.org/wiki/Fast_Fourier_transform>  
<https://www.youtube.com/watch?v=cyqgKZ7O-Sc>  
<https://docs.unrealengine.com/en-us/Programming/Introduction>  
<https://www.youtube.com/watch?v=K8iSi1oGaBI>