Eindverslag afstudeerwerk

Kusomari

datum nog vast te leggen

Auteur : Jiska Baeten

Schoolpromotor : Wim van WeyenBerg, Pieter Jorissen

Karel de Grote-Hogeschool

Opleiding Multimedia en Communicatietechnologie

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |

Inhoud

[Omschrijving 1](#_Toc486673867)

[Technische overzicht 2](#_Toc486673868)

[Conclusie 3](#_Toc486673869)

[Bronnen 4](#_Toc486673870)

Omschrijving

Het idee / concept / doelgroep / aanleiding?

Uitleg aan een leek wat je gemaakt hebt, voor wie en wat je ermee kan

Technische overzicht

Technieken en tools

Overzicht gebruikte Technieken en Tools (welke heb je zelf gemaakt, welke heb je gebruikt van andere bronnen, vermeld ook duidelijk waar die bronnen vandaan komen)

Opbouw eindwerk

Opbouw eindwerk (hoe ben je gestart, welke stappen heb je genomen)

Screenshots

Opbouw eindwerk (hoe ben je gestart, welke stappen heb je genomen)

Overzicht overwonnen problemen en oplossingen

Overzicht overwonnen problemen en oplossingen

Conclusie

Wat geleerd?

* technisch
* creatief
* persoonlijk

Zelfevaluatie

* uhhh….

Verbeteringen

Wat zou je verbeteren/toevoegen als je nog 6 maanden zou kunnen doorwerken.

Bronnen

* unity docs algemeen
* minimap: <http://blog.theknightsofunity.com/implementing-minimap-unity/>, datum 11 mei 2017
* unity tutorial highscore met playerprefs : <https://unity3d.com/learn/tutorials/topics/scripting/high-score-playerprefs>, datum 10 mei 2017
* arduino rotary <http://playground.arduino.cc/Main/RotaryEncoders>
* outline <http://wiki.unity3d.com/index.php/Silhouette-Outlined_Diffuse>, 1 april 2017
* loading screen <https://www.youtube.com/watch?v=xJQXoG3caGc>, 2 april 2017
* movietexture <https://forum.unity3d.com/threads/on-movie-end-switch-levels.47929/>, 1juni