**Processreport**

(Procesverslag)

**Wat heb ik gedaan.**

Tijdens de aantal weken die wij hadden voor het project ben ik bezig geweest met een werkende flipperkast die voldoet aan zo veel mogelijk (dan niet alle) eisen. Ik ben begonnen met een Debriefing/Styleguide te schrijven. Hierna heb ik een simpel design gemaakt voor mijn flipperkast. Zodra dit klaar was werd het tijd om aan de 3D models te werken. Na dit af te hebben, heb ik alles in Unity gegooit om het vervolgens in elkaar te zetten. Aan een groot gedeelte hiervan heb ik code toegevoegd, zodat mijn flipperkast min-of-meer werkte. Niet tevreden met mijn design heb ik alles in de prullenmand van mijn laptop gedumpt en ben opnieuw begonnen. Met het originele design en thema in gedachten heb ik opnieuw allerlei 3D models gemaakt en die weer in Unity samengesteld. Dit heb ik compleet gecodeerd met behulp van de leraren en af en toe klasgenoten. De flipperkast bevat werkende flippers, score en levens. Ook verschilt de score per object. Als laatste heb ik een object toegevoegd, waardoor als je dat object aanraakt er een tweede bal in het spel komt.

Nudat mijn flipperkast compleet klaar is schrijf ik een procesverslag.

**Waarom heb ik dit gedaan.**

Ik heb dit alles gedaan simpelweg omdat het moest voor het project. Behalve het ongelovelijke gek\*t met textures die er uiteindelijk niet inkwamen is alles gedaan puur omdat het een eis was voor het project.

**Hoe heb ik dit gedaan.**

Om documenten te typen heb ik natuurlijk gebruik gemaakt van Word. De 3D models zijn gemaakt in 3ds Max. Ik heb de kennis om dit programma te gebruiken van onze leraar Xander. De hele flipperkast is samengekomen in Unity 3D. Het scripten is gedaan door simpelweg lessen te volgen en kennis op te doen. Alles wat ik niet zelf wist heb ik gevraagd aan leraren of aan medestudenten.

Uiteindelijk heb ik alles zelf gemaakt, getyped en wel. (Behalve de audio, dat zijn Copyright-free audioclips.)

**Wat kon er beter.**

Textures. Het feit dat mijn thema niet helemaal over is gekomen hoe ik het wilde. Het begon met een Medieval thema. Uiteindelijk lukte het texturen niet dus heb ik het kleurenpallet van Mirror’s Edge er in gegooid. Dit omdat het een van mijn favoriete games is. Dus het thema werd uiteindelijk niet Medieval, maar meer Medieval Mirror’s Edge. Dit was niet helemaal de bedoeling.

Voor de rest is alles gegaan hoe ik had geplanned.

**QA Report.**

Na het spel welgeteld 138 keer te hebben getest is het enige probleem wat ik ben tegengekomen de flippers die niet altijd even goed meewerken. Ik heb hiervoor een tijdje besteed om dit te fixen, maar tevergeefs. Voor de rest werkt de flipperkast helemaal perfect.

Joey Visser  
Student Game-Developer aan het Deltion-College in Zwolle  
GMD1B