



Unity Developer Flotsam

Reflectie

**Bachelor in Toegepaste Informatica -
Application Development Werktraject**

Johan Torfs

Academiejaar 2022-2023

Campus Geel, Kleinhoefstraat 4, BE-2440 Geel

INHOUDSTAFEL

INLEIDING	3
1 INHOUDELIJKE REFLECTIE OVER DE STAGEOPDRACHT EN DE REALISATIES	4
1.1 Het oplossen van bestaande bugs	4
1.2 Het upgraden van de 'walkway'	4
1.3 De 'Architect Overlay'	4
2 PERSOONLIJKE ONTWIKKELING	5

INLEIDING

Dit reflectiedocument biedt een diepgaande terugblik op mijn stage-ervaring bij Pajama Llama Games. Gedurende mijn stageperiode heb ik gewerkt aan het constructiesysteem in hun veel geloofde spel: Flotsam.

Een uitgebreidere beschrijving van het bedrijf en het spel zijn te vinden in het 'Plan van Aanpak'-document en een vollediger versie van de technische verwezenlijkingen is te vinden in het realisatiedocument.

Dit document focust zich meer op de invloed die mijn stage heeft gehad op mij en op mijn stagebedrijf en welke verbeteringen ik zou kunnen aanbrengen aan het proces, als ik mijn stage opnieuw zou kunnen afleggen.

1 INHOUDELIJKE REFLECTIE OVER DE STAGEOPDRACHT EN DE REALISATIES

Het oorspronkelijke doel van mijn stage was de verbetering van het constructie-systeem binnen Flotsam. Dit was onder te verdelen in 3 grote blokken, namelijk:

- Het oplossen van bestaande bugs
- Het upgraden van de 'walkways'
- Het uitbouwen van de 'Architect Overlay'

Meer details over de technische moeilijkheden hiervan zijn te vinden in het realisatiedocument.

1.1 Het oplossen van bestaande bugs

Het oplossen van bestaande bugs was het eerste onderdeel waar ik mee ben gestart. Dit was ook een grote meerwaarde aangezien dit mij geholpen heeft om meer inzicht te krijgen in de werking van het spel.

Ik ben doorheen mijn stage veel kleine bugs tegengekomen en kon de meeste van die bugs ook zelfstandig oplossen. Het eigenaardige aan zo'n bugs is dat er meestal meerdere manieren zijn om ze op te lossen. Op dit moment was ik zeer blij met de input van mijn stagementor, die mij altijd heeft aangemoedigd om te zoeken naar de diepere oorzaak van een probleem en niet alleen de symptomen te behandelen.

1.2 Het upgraden van de 'walkways'

Het upgraden van de 'walkways' heeft me de kans gegeven om zelf, binnen het bestaande systeem, te gaan zoeken naar manieren om een bestaande functie uit te breiden en te verbeteren.

Dit is het deel waar ik het meeste heb bijgeleerd omdat ik hier zeer creatief moest zijn met mijn oplossingen en op een gegeven moment ook een bepaalde functionaliteit volledig moest aanpassen.

Ik hou de technische details weer voor het realisatiedocument, maar het kwam erop neer dat de interne werking van de 'walkways' voor een heel deel herwerkt moest worden om het verwachte resultaat te bereiken.

Aftasten wat in zo'n situatie haalbaar is en op welke vlakken er best compromis gesloten worden, is wat deze ervaring zo leerzaam heeft gemaakt.

1.3 De 'Architect Overlay'

Het uitbouwen van de 'Architect Overlay' was het laatste deel van mijn stage. Dit is ook het deel waar ik het trotste op ben. Het vorige deel was zeer leerzaam en veel werk, maar is uiteindelijk minder zichtbaar in het spel. De 'Architect Overlay', laat de speler toe om in een nieuwe modus te gaan, en zijn stad volledig te herbouwen. Hier is ook een nieuwe specialist en nieuw onderzoek aan gekoppeld.

De 'Architect Overlay' is echter niet volledig afgeraakt. Ik heb alle logica geschreven en al heel wat gefinetuned, maar mijn stage is te vroeg afgelopen om de laatste puntjes op de 'i' te zetten en de feature in productie te zien. Mijn stagebedrijf zal zelf dus nog een paar zaken moeten afwerken.

2 **PERSOONLIJKE ONTWIKKELING**

Algemeen ben ik heel blij dat ik mijn stage bij Pajama Llama Games heb afgelegd. Het was een heel andere omgeving dan de conservatievere business bedrijven, die ik gewoon ben. De soort logica die ik moest schrijven was ook anders en meer visueel. Er komt bij het maken van een game veel meer kijken dan enkel coderen en ik heb me hier beseft dat ik als programmeur een deel uitmaak van een groter geheel.

Daarnaast heb ik op technisch vlak ook kennis gemaakt met complexere logica. In de game development wereld ben ik veel meer mathematische logica tegengekomen. Om de posities van objecten in het spel te manipuleren, is een basiskennis lineaire algebra zeker een meerwaarde.

Ten slotte, ben ik tijdens mijn stage ook veel in aanraking gekomen met design patronen of opportuniteiten om design patronen te gebruiken. Dit is een ervaring die ik sowieso zal meenemen naar mijn volgend project.

Als ik alles terug opnieuw zou kunnen doen, zijn er een aantal zaken die ik anders zou aanpakken. Ik had door gebrek aan communicatie, te laat door wat precies de visie was van mijn bedrijf i.v.m. de 'Architect Overlay'. Dit resulteerde in veel herschrijven en herdenken van code. Bij gelijkaardige projecten in de toekomst ben ik dus van plan om meer en sneller feedback te vragen van mijn opdrachtgever, zij dit een leidinggevende of een klant.

Ik kan mijn stage dus met een gerust hart afsluiten en met overtuiging zeggen dat ik blij was met mijn stage bij Pajama Llama Games. Ik heb iets kunnen bijdragen aan het bedrijf en ik heb tijdens het proces ook veel bijgeleerd, zowel op vlak van technische vaardigheden als op vlak van teamwerk en projectbeheer.