

Process Verslag

JoppeStijf-GMD1B

QA Rapport & Debriefing zijn hierin verwerkt. Functioneel Ontwerp is verwerkt in Werkende Flipperkast die aan het einde van dit project ingeleverd zal worden.

Ik heb tijdens het maken van mijn Flipperkast voortdurend de scripts getest. Ook heb ik telkens over en over de Unity instellingen aangepast om mijn flipperkast zo goed mogelijk te laten werken. Daarnaast heb ik meerdere Objecten meerdere malen moeten Exporteren vanuit 3DS-Max om te zorgen dat deze optimaal functioneerde in Unity.

Unity:

Wat heb ik gedaan: Objecten vanuit 3DS-max geïmporteerd en op de juiste plek gezet. Daarnaast heb ik scripts toegepast en de variabelen goed gezet.

Hoe heb ik dat gedaan: Importeren. Door veel te testen en te kijken wat de resultaten zijn en debuggen met "print:".

Waarom heb ik dat gedaan: Om alles zorgvuldig en goed te laten werken en te kijken hoe ik bepaalde dingen kan oplossen.

Wat kon ik anders doen: Bepaalde dingen had ik anders kunnen doen maar ik heb alles achteraf zo goed mogelijk geoptimaliseerd.

3DS-Max:

Wat heb ik gedaan: Objecten gemaakt van scratch. Geëxporteerd naar Unity.

Hoe heb ik dat gedaan: Doormiddel van experimenteren en gebruik te maken van de leermeester: het Internet.

Waarom heb ik dat gedaan: Ik heb de objecten gemaakt zodat ik ze in Unity in mijn flipperkast kon gebruiken.

Wat kon ik anders doen: Ik had Texturen gemaakt in 3DS-Max maar wist vervolgens niet hoe ik deze moest exporteren naar Unity. Maar alsnog heb ik later een makkelijkere manier gevonden om in Unity een textuur toe te passen.

Csharp:

Wat heb ik gedaan: Levens/Score bijhouden doormiddel van code, Collisie registreren doormiddel van code, GameOverScreen plaatsen door middel van code etcetera.

Hoe heb ik dat gedaan: Door Csharp te gebruiken in Unity.

Waarom heb ik dat gedaan: Omdat anders het spel niet werkt.

Wat kon ik anders doen: Ik denk dat ik bepaalde code te uitgebreid heb opgeschreven maar dat komt later allemaal wel goed, voor nu vind ik de code helemaal mooi.

