**Documentatie Keuzedeel Basis Programmeren Van Games**

Door:

Kristian Nammensma

Jaar 2 Software Developer

Product Omschrijving:

Dit is een 2D platform spel waarbij het doel is om het level binnen 120 seconden te behalen zonder dood te gaan door enige obstakels. Het spel eindigt als je 3 keer van onderaan de map naar boven bent geklommen en door iedere deur heen gegaan bent. Daarnaast zijn er nog powerups die je op kunt pakken om de reis te ondersteunen.

PVA/Versiebeheer:

1. Idee bedenken over hoe de game eruit moet gaan zien
2. Bijpassend Assets pakket installeren voor de basis van de game
3. Beginner level uitschetsen met de 2D Tilemap
4. Main menu maken
5. De player in de scene gooien met een box en circle collider
6. De player een movement Script geven
7. Meerdere levels designen met andere thema’s
8. Veel OnTrigger functions gebruiken voor de transition naar een nieuw level
9. Een LevelLoader maken voor een echte transition van het ene naar het andere level
10. Een vorm van obstakel maken, in mijn geval spikes
11. 3 levens per level geven. Als alle 3 levens weg zijn restart het level
12. Powerups toevoegen aan de game
13. Voor ieder level een bordje toevoegen met uitleg over het level
14. Een winnaarslevel maken voor de mensen die dit super lastige spel kunnen uitspelen

TestRapport:

* OnTriggerEnter
  + Werkte telkens niet. Uiteindelijk op internet opgezocht en toen snapte ik het wel
* LevelLoader
  + De transition animatie ging telkens kapot met het opnieuw laden van een level.
    - Opgelost door in iedere scene opnieuw de LevelLoader toe te voegen
* 3 levens per level
  + Eerst was mijn plan om bij ieder leven eraf het level waar je in zit te restarten en als alle drie weg zijn dat je vanaf level 1 weer moet beginnen.
    - Kreeg het niet voor elkaar om de overgebleven levens op te slaan na een game restart, dus nu restart het level pas nadat alle levens weg zijn. Je kan nu dus een level door blijven spelen tot je 0 levens over hebt.
* InfoBordje
  + Een IsTriggered event en een GetKeyDown op hetzelfde moment gaat niet samen
    - Om dit probleem op te lossen heb ik een Bool gebruikt voor iedere keer dat de IsTrigger event afgaat verandert de bool naar True. Als je dan op de knop E drukt dan komt de tekst tevoorschijn.