Smartdoelen Mar Gama 210358 3GD1  
Specifiek:

*Beschrijf hier je leerdoel(en) zo specifiek mogelijk op. Zorg dat het voor iedereen duidelijk is wat je exact wilt leren.*

Ik wil leren hoe ik in de Godot engine een volledig game development proces voltooi.

Meetbaar:

*Wat ga je maken en kunnen laten zien aan het einde waaruit de beoordelaar kan zien dat je jouw leerdoel hebt bereikt? Wat ga je opleveren?*

Ik wil aan het einde van het project een simpele topdown, roguelike dungeoncrawler hebben gemaakt met een volledige gameloop.  
In de game loop je door een procedurally generated level, vecht je tegen enemies, vind je items die je sterker maken, en ga je door naar het volgende level.  
Na een bepaald aantal levels vecht je tegen een boss met unieke behaviours.

Acceptabel:

*Waarom is jouw gekozen leerdoel goed voor jouw portfolio?*

Ik toon aan dat ik nieuwe engines kan leren, Godot beheers en kan toepassen in het produceren van een eindproduct.

Realistisch:

*Is het haalbaar? Heb je de tijd en de middelen? Onderbouw dat hier.*

Ik heb voldoende tijd om een simpel spel te maken binnen de gegeven tijd.  
Ik weet al hoe ik een dungeon crawler kan maken vanwege een vroeger project.  
Er zijn heel veel resources over hoe je Godot gebruikt online.

Tijdsgebonden:

*Benoem een planning en zet je milestones alvast op een goede volgorde.*

In September wil ik werken aan een Formal Game Design Document en die gegreenlight hebben door een docent.  
In Oktober wil ik dat de speler door een voorgebouwd level heen kan lopen, en met simpele combat enemies kan verslaan.  
In November wil ik dat levels Procedurally gegenereerd worden.  
In December en Januari wil ik dat het spel een volledige gameloop heeft met menus, gameplay en een eind, en dat het gepolished is.