

Technisch design document/IDE document

Technisch design:

Ik heb mijn tijd ingedeeld in Unity leren kennen, C# leren kennen en onderzoek doen

Eerst begon ik met onderzoek te doen naar wat ik precies wou gebruiken ik had daar voor het virtual reality platform de keuzen tussen SteamVR en Oculus ik heb voor SteamVR gekozen omdat ik graag wil dat iedereen mijn game kan spelen en dat kan met Oculus niet.

Ook heb ik moeten kiezen tussen Unity en Unreal en omdat er meer documentatie is voor virtual reality in Unity heb ik voor Unity gekozen.

Daarna ben ik unity gaan leren kennen voor 2 weken ik heb hier ruim de tijd voor genomen omdat ik nog nooit een game of app heb gemaakt en ik wou het niet te krab maken.

Daarna heb ik uitgezocht hoe ik met een script buttons gebruik baar en modulair maak zodat ik de functies kon maken en erin kon zetten.

IDE:

Wat ik heb gebruikt is:

C#

ValveIndex VR headset

Oculus Quest 2 VR headset

Unity

Visual Studio 2019

