

Menu maker tool

Project naam: Menu maker tool
Student naam: Max Willekes
Studentnummer: 3029575
Vak: Kernmodule Game Development 2
Inleverdatum: 15:00 29-11-2019

Toelichting	3
Tool concept	3
Structuur toelichting	3
Gebruikte software	3
User test	4
Testpersoon	4
Resultaten	4
Feedback	4
Verwerking feedback	4
Classes	5
MenuTool:	5
CustromCanvas:	5
CustomStatic:	5
CustomButton:	5
UML Class Diagram	6
UML User Activity Diagram	6
Reflectie	7

Toelichting

Tool concept

Het concept is om een tool te maken waarmee game artists, designers en developers makkelijk en snel een simpel main menu op te zetten voor games. Dit omdat het soms redelijk wat tijd kan kosten om een simpel hoofdmenu op te zetten en zodat onervaren mensen het ook kunnen doen. De hoofdfuncties zouden zijn dat je een titel, een achtergrond en knoppen zouden kunnen maken in een simpel format met de tool. Met uitbreidingsmogelijkheden voor het kunnen toevoegen van aparte tekst voor elke knop, het zetten van de afbeelding voor de buttons, scene generation en automatisch script generatie voor scene transitities.

Structuur toelichting

Ik ben gegaan voor een data driven design, hierdoor zou ik een van de Custom... classes kunnen gebruiken met een andere class die de user interface regelt en zou ik geen aanpassingen hoeven doen aan de Custom... class.

Gebruikte software

Unity 2019.2.3f1

Microsoft Visual studio 2017

User test

Testpersoon

Miranda Vollenberg, 2de jaars artist.

Resultaten

Miranda leek met redelijk gemak de tool te gebruiken al had ze moeite met het instellen van de afbeeldingen voor de button en de achtergrond naar wat ze wilde gezien ze niet kon afleiden wat de afbeeldingen bevatten op basis van de naam alleen.

Toen ik vroeg om te proberen de tool te slopen was ze daar niet succesvol in.

Feedback

Maak het zo dat je de afbeeldingen die je instelt kan zien in de tool.

Verwerking feedback

Origineel was het idee om de afbeeldingen zichtbaar te maken in de tool. Maar initieel leek dit niet mogelijk. Ik ben door deze feedback nog een keer gaan kijken en kwam erachter dat een extra ' , true' toe te voegen aan de regels waar de UI voor het toevoegen van de afbeelding stond dit eigenlijk aanzetten.

Classes

MenuTool:

Alle input wordt geregeld door de MenuTool Class. Deze class stuurt na het indrukken van de 'Generate' de informatie die ingevoerd is door de user naar een van de andere drie classes die elk hun code uitvoeren.

CustromCanvas:

Genereert een Canvas en een EventSystem.

Wat dit script nodig heeft om te werken is een GameObject.

CustomStatic:

Genereert een van te voren ingestelde achtergrond en een van te voren ingestelde titel.

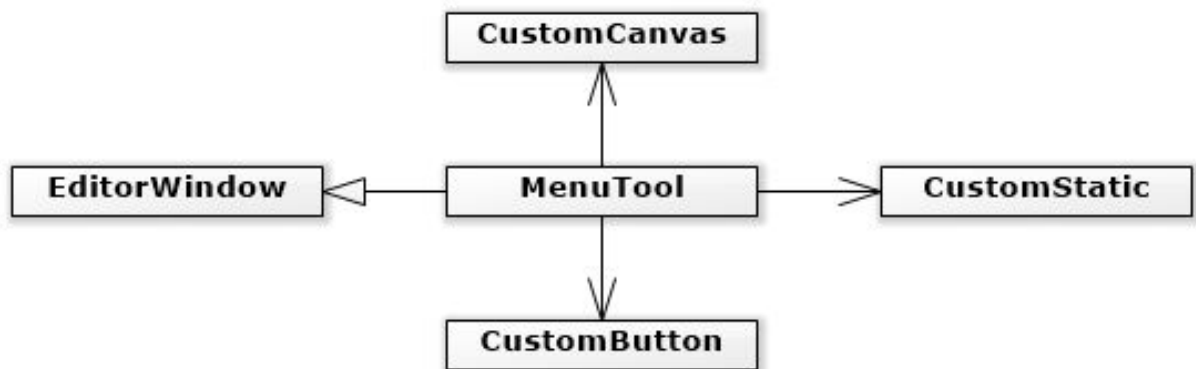
Wat dit script nodig heeft om te werken is een: GameObject, Object, string en GameObject.

CustomButton:

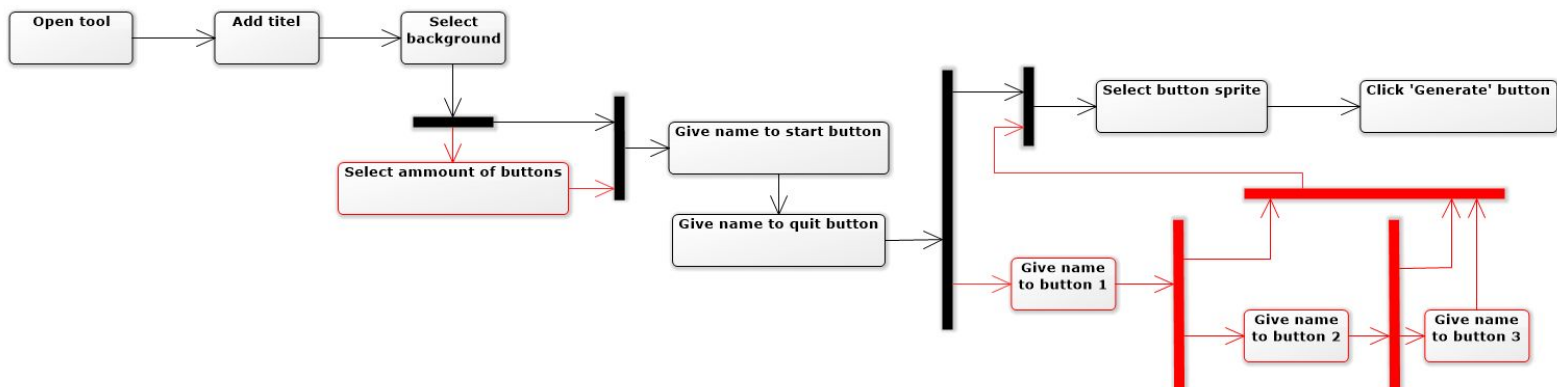
Genereert een door de user ingestelde aantal buttons met de door de user ingestelde afbeelding en de door de user individueel ingestelde text.

Wat dit script nodig heeft om te werken is een: string, string, Object en GameObject.

UML Class Diagram



UML User Activity Diagram



Reflectie

Ik vond dit project erg uitdagend, ik heb hiervoor nog nooit een Unity tool gemaakt maar wel van gehoord en unity tool projecten van anderen gezien. Ik ben tevreden met wat ik heb weten te maken. Het duurde even voordat ik een concept had waarmee ik ook echt een goed gevoel bij had. Toen ik mijn concept voorlegde bij medestudenten kreeg ik alleen maar positieve reacties en ik denk dat dit mij erg heeft geholpen.

Ik had liever gehad dat ik meer tijd had gehad om de tool meer uit te breiden met betere opties voor de buttons, het aanmaken van scenes, het automatisch laten genereren van scripts voor de buttons en betere UI.

Ik had tijdens het maken van de tool moeite met het separeren van de code nadat ik een first-prototype had gemaakt. Maar na er een paar keer er aan te werken is het me gelukt en met redelijk succes.