**Ideaale game**  
  
**Genre:**  
RPG Survival

**Premise:**  
Jij komt aangespoeld aan. Je hebt last van geheugenverlies en weet niet waar je bent. Je krabbelt omhoog en ziet dat er iets in het zand ligt. Het is een boekje waarin staat: “Ik ben net aangespoeld, ik weet niet zo goed wie ik ben of waar ik naartoe ga.” Je krijgt het gevoel van deja vu. Misschien heeft iemand hetzelfde meegemaakt. Je neemt het boekje mee en gaat het eiland verkennen, het belangrijkste nu is om te overleven. Misschien staat in dit boek wel meer informatie hoe ik van dit eiland af kom.

**Het idee:**   
Dit boekje komt uit een alternatief universum waar dit allemaal al gebeurd is. Alles wat in dit boekje staat gaat de speler nog tegenkomen. Hierbij komen ook keuzes bij kijken die de speler zal moeten nemen om het verhaal verder te laten lopen. Of dit een goede keuze is? Daar komt de speler zelf achter. Met deze game wil ik eigenlijk twee kanten laten zien. Dat het prima is als je volgt wat er voor je uitgeschreven is als je daar vrede mee hebt en als jij een andere weg in wilt slaan dan die voor jou uit gestippeld is dat dit ook oké is.

**Haalbaarheid S3 Maatwerk**Voor het maatwerk in semester 3 heb ik een paar onderdelen genoteerd die haalbaar moeten zijn tijdens dit semester.

* Character
* Beweging
* Interaction
* Gebruik van tilemap
* Character animaties
* Het gebruik van een Arduino controller

In hoeverre deze uitgewerkt gaan worden is op dit moment nog niet bekend. Aan het einde van dit semester wordt er een game opgeleverd die met met html/css/js gemaakt is. Hierbij wordt gebruik gemaakt van de library Phaser. Zelf is er onderzoek gedaan en geoefend met Phaser. Deze library vind ik persoonlijk erg fijn werken en omdat er een grote community van is, is het makkelijker om bugs e.d op te lossen.

**Leeruitkomsten**

**Leeruitkomst 2: Je realiseert een interactieve gebruikerservaring door het combineren van hard- en software, op basis van functionele eisen.**

Realiseren = het maken en valideren van een interactief product  
Combineren van hard- en software = de gekozen hard- en software sluit aan bij de functionele eisen en de beoogde interactie

**Producten om dit aan te tonen**

Phaser Tutorial game  
Functies van de Phaser Tutorial game  
Eigen game eerste prototype  
Eigen game tweede prototype  
Eigen game final prototype  
Controller prototype voor eigen game arduino  
Controller final prototype voor eigen game met arduino

**Leeruitkomst 3: Je ontwikkelt efficiënte, overzichtelijke en werkende code welke overdraagbaar is d.m.v. documentatie en versiebeheer in teamverband.**

Efficiënt en overzichtelijk = netjes gestructureerd en modulair opgebouwd, met logische naamgevingen  
Documentatie = code bevat zinvolle comments tbv doc. generators en het product gaat vergezeld van installatie-instructies (bijv. Readme.md)  
Versiebeheer in teamverband = er is minimaal 1 codebase waaraan meerdere mensen hebben bijgedragen, gebruikmakend van branching en merging, bijv. in git

**Producten om dit aan te tonen**

Phaser Tutorial game uitleg functies  
Eigen game uitleg functies  
Wekelijks á twee wekelijkse update in GIT met comments.

**Planning**

Tijdens dit maatwerk semester zal ik gebruik maken van twee wekelijkse sprints met uitzondering op de eerste sprint. Deze zal 3 weken duren i.v.m. voorbereidingen voor het komende semester.

Sprint 1

* Planning maken
* Maatwerkcontract maken
* Benodigdheden vaststellen
* Tutorial Phaser voltooien

Sprint 2

* Eerste prototype beginnen van eigen game
* Uitschrijven wat er plaats gaat vinden
* Feedback vragen

Sprint 3

* Feedback verwerken sprint 3
* Verder met het coderen van eigen game
* Feedback vragen

Sprint 4

* Feedback verwerken sprint 3
* Start maken prototype 2
* Feedback vragen

Sprint 5

* Design maken voor de game
* Arduino instellen
* Feedback vragen

Sprint 6

* Design maken voor de game
* Arduino prototype koppelen aan de game
* Feedback vragen

Sprint 7

* Verder aan 2e prototype
* Feedback vragen

Sprint 8

* Afronden 2e prototype
* Start final protoype
* Start Arduino final prototype

Sprint 9 / laatste sprint

* Afmaken final prototype
* Afmaken Arduino final prototype.