

Maghar

Projectplan

Nolan Bijmolt

v2

Inhoudsopgave

- [Inleiding](#)
 - [Gameplay](#)
 - [Doelplatform](#)
 - [Planning](#)
 - [Versiebeheer](#)
-

Inleiding

Dit projectplan is voor het project "Framework". In dit project moeten we ons eigen OpenGL gebaseerde framework maken en een simpel bijbehorend spel. De kern van dit project is de ontwikkeling van het framework; het spel is secundair en functioneert voornamelijk als een toepassing van het framework. Dit is ook deels voorbereiding voor de toelatings opdracht voor de NHTV (BUAS) of Saxxion. Mocht ik besluiten mij daar aan te melden. In dit document ga ik mijn planning voor dit project uitwerken en wekelijks bijproberen te houden en aan te passen wanneer dit nodig is.

Gameplay

Ik ga een simpel spel maken dat inspiratie heeft genomen van de webgame [Agario](#). Alle "spelers" in het spel zijn ballen/blobs die groeien wanneer ze een kleinere blob consumeren. Hierdoor kun je steeds grotere blobs eten totdat je zelf geconsumeert wordt. Ik ga met name proberen de logica te maken van het consumeren van andere blobs en de statistieke effecten die dit heeft op de speler. Denk hieraan aan de speler die groter en trager wordt op een gebalanceerde manier. Wanneer ik nog tijd over heb kan ik een spawn systeem maken die mee schaal met de speler en mogelijk kleinere functies.

Doelplatform

Ik ga het framework maken in Raylib C++ met een windows compiler. Ook wil ik controller support toevoegen.

Planning

Ik deel mijn planning in 3 verschillende fases. Ik zet in deze planning alles wat ik sowieso af wil hebben, extra aanpassingen zijn in mijn logboek te vinden.

Fase 1

- ☒ Klassendiagram
- ☒ Config bijwerken
- ☒ Klassen aanmaken en folderstructuur goed zetten
- ☒ Main en core klaarzetten

Fase 2

- ☒ Scene klasse
- ☒ Entity klasse
- ☒ Blob klasse
- ☒ Core klasse
- ☒ Scene01 werkend
- ☒ GDD

Fase 3

Zo veel mogelijk afmaken.

Versiebeheer

Ik houd mijn versies bij op mijn [GitHub](#).