**Overdrachtdocument – Game Project**

**Projectnaam**

**2D Space Shooter**

**Gemaakt door**

**Naam:** [Mike Hendrikx]  
**Examen:** Keuzedeel Basis Programmeren van Games  
**Datum voltooid:** 15-06-2025

**Beschrijving van de Game**

De game is een top-down 2D space shooter waarbij de speler een ruimteschip bestuurt. Het doel is om zo lang mogelijk te overleven terwijl vijandelijke ruimteschepen worden neergeschoten. De speler verzamelt punten per vijand die wordt vernietigd.

**Projectstructuur**

* **Main Scene:** Game.tscn – Hier start de gameplay.
* **Player Scene:** Player.tscn – De spelercontroller met animatie en shooting functionaliteit.
* **Enemy Scenes:** EnemySmall.tscn en EnemyBig.tscn
* **Menu Scene:** MainMenu.tscn – Startmenu met knoppen voor Play, How to Play en Quit.
* **How to Play:** HowToPlay.tscn – Uitlegscherm.
* **Game Over Scene:** GameOver.tscn – Eindscherm met score en opnieuw starten.
* **HUD:** Bevat score, timer en levens-indicator.
* **Scripts:** Alle scripts zijn geschreven in GDScript en bevatten duidelijke comments.

**Benodigde Software**

* **Engine:** Godot Engine 4.x
* **Code Editor:** Godot plugin
* **Versiebeheer:** GitHub: <https://github.com/Mike29112001/Game-Dev-Project/tree/main>
* **Afbeeldingen & Assets:**  
  [Pixel Space Shooter Assets – ravenmore.itch.io](https://ravenmore.itch.io/pixel-space-shooter-assets)

**Installatie en Uitvoeren**

1. Download of clone de volledige projectmap via GitHub.
2. Open Godot Engine en kies "Import Project".
3. Selecteer het project.godot bestand in de hoofdmap.
4. Klik op "Run Project" of F5 om het spel te starten.

**Wat is al afgerond?**

* Speler en vijanden met animatie en schietmechanisme
* Score- en highscore-systeem
* Game over scherm
* Menu en “How to Play”-uitleg
* Achtergrond en geluidseffecten
* Getest door gebruiker, feedback verwerkt

**Aanbevelingen voor verdere ontwikkeling**

* Power-ups toevoegen
* Levels of moeilijkheidsgraden
* Mobiele ondersteuning
* Meer geluidseffecten en muziek
* Leaderboard of online score opslag