

Roll A Ball Project

Wat is gelukt

- > De bestaande code enigzins begrijpen. Ik heb hierin ook aanpassingen moeten maken om het hoger laten springen en het sneller laten rollen mogelijk te maken. Dit is allebei gelukt en ik begrijp nu redelijk goed hoe het project waar ik al mee begon(Roll A Ball) in elkaar zit.
- > Een fijne coding workflow werkend krijgen (zie 'Wat heb ik uitgevonden').
- > Fbx model importeren in Unreal.
- > Blueprints maken en aanpassen. Dit heb ik gebruikt voor de twee verschillende poortjes.

Wat is niet gelukt

- > Zorgen dat de speler helemaal door het poortje heen moet gaan voordat de boost geactiveerd wordt. Dit was oorspronkelijk wel de bedoeling, maar ik heb gewoon geen tijd gehad om uit te vinden hoe dit werkt in C++. Nu wordt de boost ook geactiveerd als de speler er half doorheen gaat en vervolgens weer terug gaat.
- > Werkend krijgen van UI. Ook hier heb ik helaas geen tijd voor gevonden.

Wat heb ik uitgevonden

- > Hoe je een prettige workflow met Visual Studio kunt krijgen in Unreal. Hiervoor heb ik deze tutorial gebruikt: <https://www.youtube.com/watch?v=jY99mx8PXIg>
- > Hoe blueprints ongeveer werken en dat dit de Unreal-versie van prefabs in Unity zijn.
- > Dat je text kunt debuggen met `GEngine->AddOnScreenDebugMessage(-1, displayTime, FColor::Red, debugMessage);`
- > Het beste kun je een Unreal project pushen door de juiste .gitignore te downloaden van github en verder *niks* met GIT LFS te doen, want dat werkt niet helaas.
- > Dat Unity veel makkelijker is. Veel dingen die makkelijk zijn in Unity, zijn in Unreal veel omslachtiger, zoals collision checken. Je kunt (zo ver ik weet) niet makkelijk een collider component toevoegen en ook het collision-checken in een script is veel gedoe.