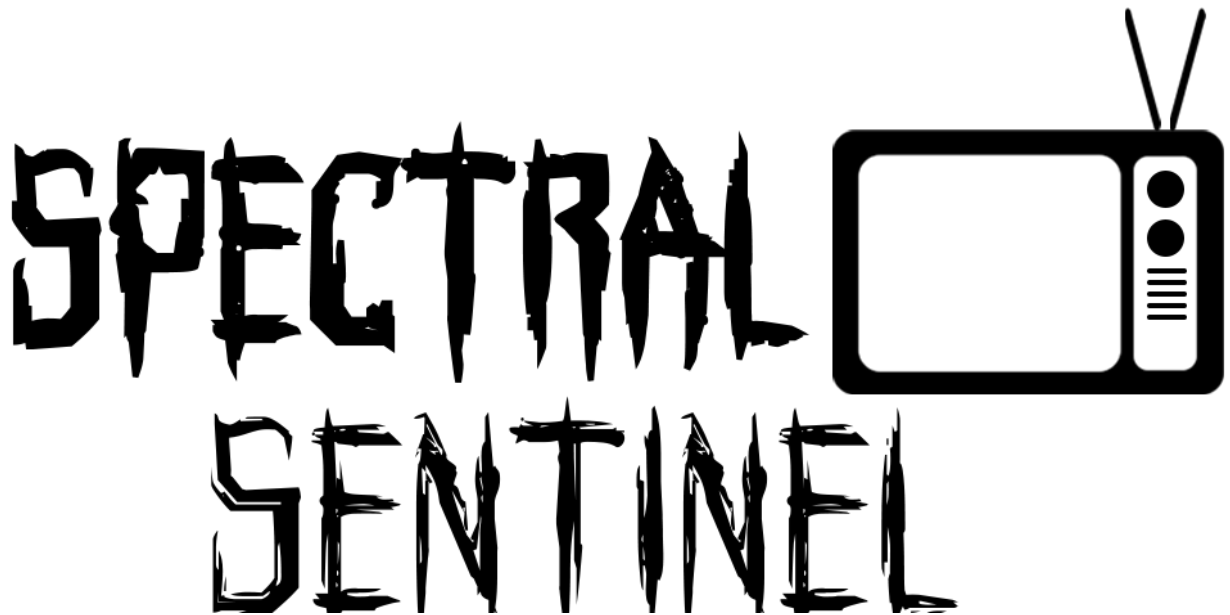


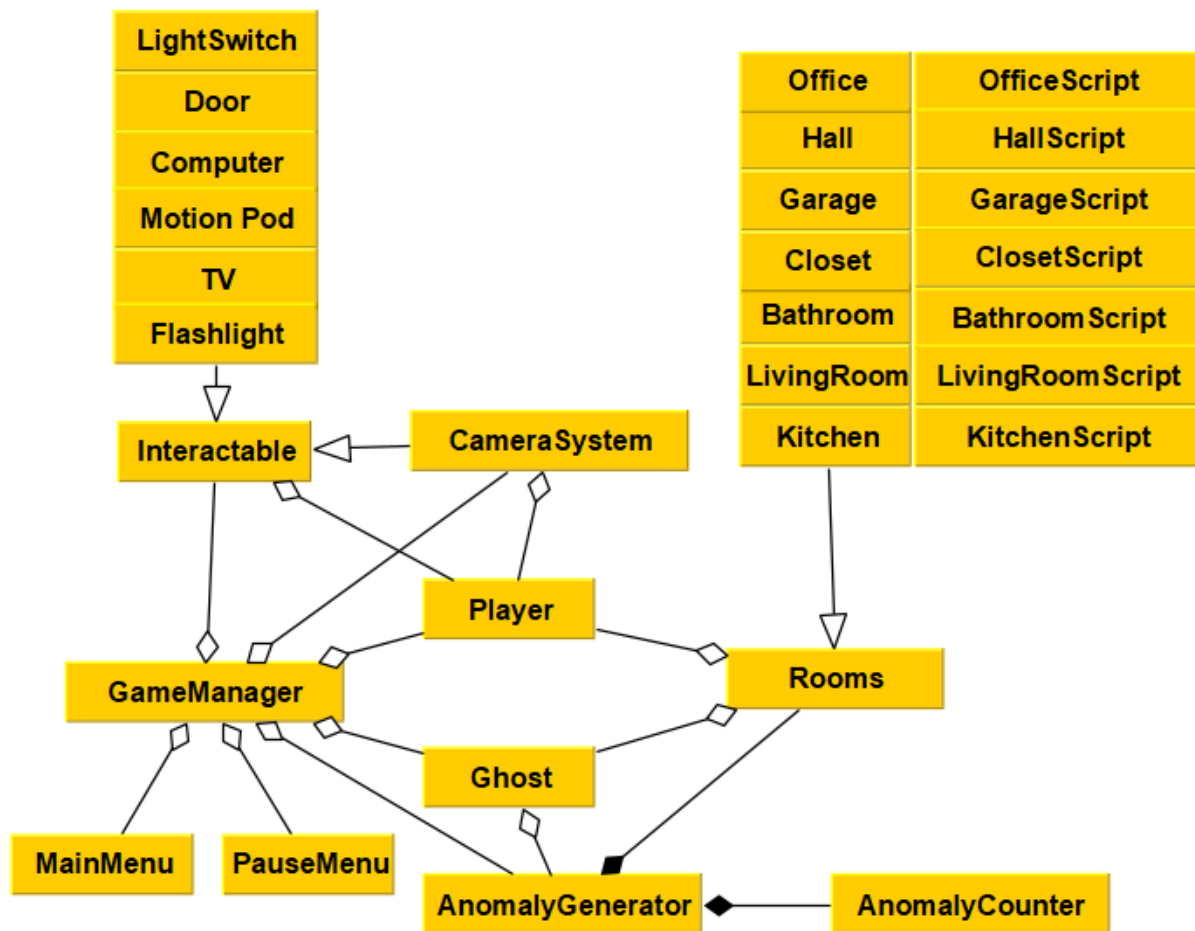
Technisch Ontwerp – **Spectral Sentinel**



Door: Niels Bron

Klas: 4GD

Klassediagram:



Opleverspecificaties:

Documentatie:

- Voorstel
- Projectplan
- GDD
- Technisch Ontwerp

Game/Code:

- Unity Project
- Github

Structuur van assets:

Alles assets zitten in een map waar ze overzichtelijk te vinden zijn. Mijn scripts zitten in het mapje “Scripts”, de models in een mapje zitten genaamd “Prefabs”(met daarin elk model in een eigen map met een map voor de textures). Soms zitten er in mapjes extra mapjes om het overzichtelijker te maken. Bijvoorbeeld in de map “Scripts”, zit een map genaamd: “AnomalyGeneration”, omdat wij hier meerdere scripts gebruiken voor een bepaalde functionaliteit van het spel.

Specificaties van assets:

Models:

- Models hebben de naam van het model
- .fbx

Scripts:

- Scripts hebben een naam die verteld wat het doet
- .cs

Audio:

- Audio files hebben de naam van het soort geluid
- .wav, .mp3

Images:

- Images hebben de naam van wat het is.
- .png, .jpeg