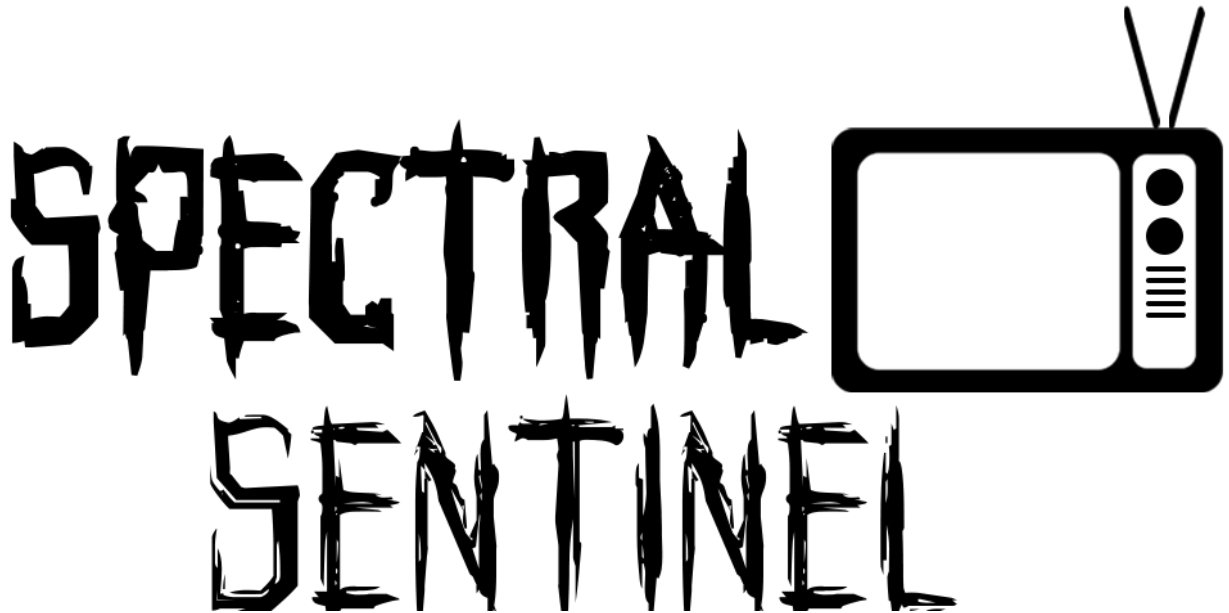


Evaluatie – **Spectral Sentinel**



Door: Niels Bron

Klas: 4GD

Samenvatting

Tijdens de periode dat ik bezig was met mijn meesterproef is het eigenlijk redelijk goed verlopen. Ik heb een aantal obstakels gehad, zowel met het programmeren als in het echte leven. Hierdoor verloor ik wat tijd die ik liever in het project had willen steken, maar dat gebeurt nu eenmaal. Uiteindelijk heb ik alles afgekregen wat ik af wilde hebben en heb ik veel nieuwe dingen geleerd in Unity, Blender en C#.

Er zijn veel dingen die ik beter had kunnen doen. Ik was behoorlijk slordig met het inleveren van mijn documentatie en met het op tijd afkrijgen van taken. Misschien was het beter geweest om minder tijd te besteden aan het uiterlijk van het spel en me meer te richten op de functionaliteit. Als ik een spel had gekozen dat me meer tijd bespaarde bij het maken van modellen en textures, had ik meer tijd kunnen besteden aan de code. Ik had ook graag mijn code netter willen maken, want er zitten momenteel nog wat fouten in.

Uiteindelijk ben ik toch erg tevreden met wat ik heb neergezet en had ik niet verwacht dat het er zo goed uit zou zien.

Ik heb mijn spel door een aantal mensen laten testen, die me waardevolle feedback hebben gegeven:

Gameplay:

- "Ik weet niet wat ik moet doen"
- "Hoe weet ik in welke kamer ik mij bevind"
- "Hoe weet ik waar een afwijking is"
- "Hoe laat is het nu?"

Bugs:

- Als je een deur heel snel achter elkaar open en dicht doet, doet de animatie helemaal raar.

Deze punten heb ik beantwoord en de desbetreffende bugs heb ik opgelost. Hierdoor is mijn spel beter geworden.

Conclusie:

Het spel ziet er heel goed uit, speelt soepel en het spel heeft geen lag.

Spel is niet heel eng (weinig afwijkingen), maar aangezien je er niet heel veel tijd voor had snap ik dat compleet.

Overall een leuk spel.

Het spel is ontwikkeld voor een Windows-computer en draait redelijk goed met een hoge FPS en zonder FPS-drops.

Ik ben het meest tevreden met mijn player controller en de audio occlusion.

In de toekomst ben ik van plan om een idee te kiezen dat mij meer tijd bespaart bij het maken van modellen en om een spel te maken dat meer gebruik maakt van code op een logischere manier.