*Technisch Ontwerp* – Spectral Sentinel

A black background with a black square

Description automatically generated with medium confidence

Door: Niels Bron

Klas: 4GD

# Klassediagram:

# A diagram of a computer system Description automatically generated

# 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