## project: Copodi Gaming JRPG

een JRPG game prototype

ict college
middelbaar
beroepsonderwijs
helmond

Gemaakt door : Alexander Deelen en Peter Janssen

Datum : 15-01-2019

Opleiding : Applicatie en media ontwikkelaar

Meer informatie: voor meer informatie kunt u terecht bij Alexander Deelen of Peter Janssen

```
//generating the mesh with the tiles and it material
void GenerateMesh(int xAdee, int yAdee, int widthAdee, int heightAdee)
{
    MeshData dataAdee = new MeshData(xAdee, yAdee, widthAdee, heightAdee);

    //creating chunk gameo bject
    GameObject meshGOAdee = new GameObject("CHUNK_" + xAdee + "_" + yAdee);
    meshGOAdee.transform.SetParent(this.transform);

    //render game object
    MeshFilter filterAdee = meshGOAdee.AddComponent<MeshFilter>();
    MeshRenderer rendererAdee = meshGOAdee.AddComponent<MeshRenderer>();
    rendererAdee.material = materialAdee;

    Mesh meshAdee = filterAdee.mesh;

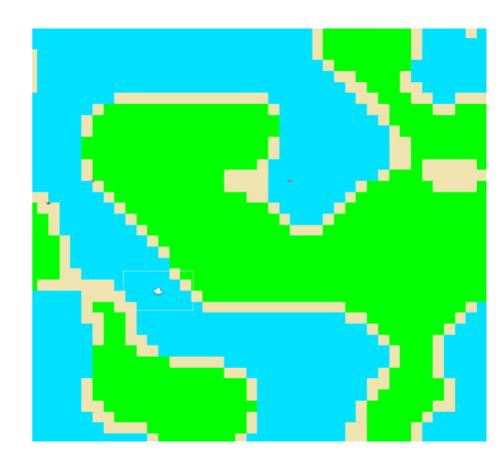
    meshAdee.vertices = dataAdee.verticesAdee.ToArray();
    meshAdee.triangles = dataAdee.trianglesAdee.ToArray();
    meshAdee.uv = dataAdee.uvsAdee.ToArray();
}
```

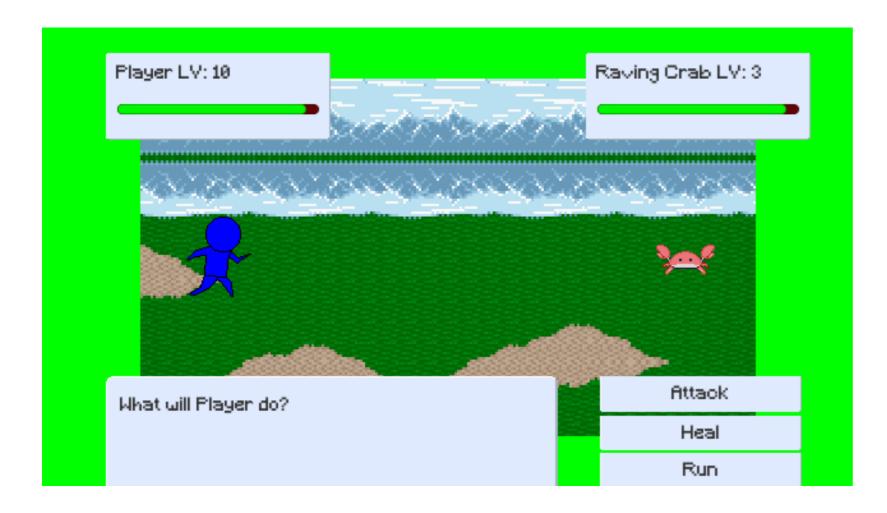
Gebruikte materialen:

- Laptop
- Unity
- Github
- Visual studio

je in kunt rondlopen en vijanden kunt tegen komen die je moet vechten. Dit gevecht gebeurt in beurten. Verder kun je in begin wannneer je een nieuwe game start je karakter maken naar je zin. Het doel van dit project is om Unity te leren en onze kennis van game maken te vergroten.

Projectbeschrijving: het project is een RPG game met een random gegenereerde wereld waar





Doelen

- een random gegenereerde wereld
- Gevecht in beurten
- Rond lopen
- Pauze zetten
- Achtergrond muziek
- Nieuw spel starten
- Vechten wanneer je een vijand tegen komt