

project: Copodi Gaming JRPG

een JRPG game prototype

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

Projectbeschrijving: het project is een RPG game met een random gegenereerde wereld waar je in kunt rondlopen en vijanden kunt tegen komen die je moet vechten. Dit gevecht gebeurt in beurten. Verder kun je in begin wanneer 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.



Doelen :

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