

BUSINESSLUNCH MET INGMAR

Patryk Podworny MG1D

Thuis, 27 september 2019, rond 19 uur.

Ik en Ingmar zaten samen in een discord call en hebben gepraat over een project waarmee Ingmar mee bezig is in zijn vrije tijd. Het project/game heet BIRBGAME en het doel daarvan is om de vogel naar het eindpunt te brengen. Ingmar is hiermee al 3 weken mee bezig en heeft al een aantal versies in de discord server van onze klas gedeeld. Ingmar heeft mij verteld over sommige problemen die hij was tegen gekomen, zoals glitches en bugs en hoe sommige niet simpel waren om op te lossen. Het spel is met Unreal Engine 4 gemaakt en is het dus vrij simpel om de code in elkaar te zetten omdat unreal engine gebruik maakt van blokken(zoals scratch.mit heeft). Ingmar zei dat de movement controls niet simpel waren om te programmeren. Dit geldt ook voor de beweging van de platforms waarop de speler moet springen om naar het eindpunt te komen. We zullen verder gaan met dit onderwerp op een andere dag omdat ik niet genoeg tijd had om langer over het spel te praten.