

2023

Reflecties Semester 4

ONLINE MULTIPLAYER GAME
TADRAŁA, PIOTR P.P.

O-PP-CMK

CONTENTS

| | |
|--|---|
| Inleiding | 2 |
| Sprint 1..... | 2 |
| Retrospectie..... | 2 |
| Resultaat | 2 |
| Doel voor de volgende sprint | 2 |
| KPI's..... | 2 |
| Organisational Processes Analysis 1.1..... | 2 |
| User Interaction Analysis 1.3 | 2 |
| Sprint 2..... | 2 |
| Retrospectie..... | 3 |
| Resultaat | 3 |
| Doel voor de volgende sprint | 3 |
| KPI's..... | 3 |
| User Interaction Advise 1.1 | 3 |
| User Interaction Advise 1.2 | 4 |
| User Interaction ADVISE 2.1 | 4 |
| Sprint 3..... | 4 |
| Retrospectie..... | 4 |
| Resultaat | 4 |
| Doel voor de volgende sprint | 5 |
| Resultaat | 5 |
| Kpi's..... | 5 |
| Software Design 2.3..... | 5 |
| Management & Control 2.1..... | 5 |

INLEIDING

Tijdens het afgelopen semester zijn we als team aan de slag gegaan met een multiplayer game. Het semester was verdeeld in sprints, waarbij elk sprint resultaten heeft opgeleverd en een doel heeft gesteld voor de volgende sprint. Met dit document wil ik zowel de resultaten van de afgelopen sprints tonen als de KPI's presenteren die ik aan de hand van de resultaten wil aantonen.

SPRINT 1

RETROSPECTIE

Als team hebben we Sprint 1 volledig besteed aan onderzoek en brainstormen. Onze challenge is zeer breed en daarom was het voor ons niet mogelijk om meteen aan de slag te gaan met zaken zoals planning en het verdelen van taken. Het doel van onze challenge is om een multiplayer game te maken. Echter, hoe maak je eigenlijk een game? Dit was de hoofdvraag voor Sprint 1. We zijn begonnen met het researchen van hoe je een gameconcept maakt en wat een gameconcept goed maakt. Het resultaat hiervan was meerdere documenten die dit uitleggen.

RESULTAAT

Resultaat van de eerste sprint is een document die beschrijft wat een gameconcept überhaupt is en wat maakt een gameconcept goed. Zie *Wat Is Een Game Concept.pdf*

DOEL VOOR DE VOLGENDE SPRINT

Doel voor de volgende sprint is een uitgewerkt gameconcept die voldoet aan onze criteria.

KPI'S

ORGANISATIONAL PROCESSES ANALYSIS 1.1

Analyseren van een enkel organisatieproces, organisatie, gegevensstromen, databehoeften en procesbesturing op operationeel niveau.

USER INTERACTION ANALYSIS 1.3

Oriënteren op bestaande interactieve concepten, diensten en producten.

SPRINT 2

RETROSPECTIE

Zodra we wisten hoe we een gameconcept konden maken, zijn we individueel aan de slag gegaan met ons eigen gameconcept. We hebben besloten dat iedereen een gameconcept maakt, maar dat het concept geïnspireerd moet zijn door de game 'Among Us' om onze concepten relatief gelijk te houden. Het resultaat hiervan was meerdere gameconcepten. Uiteindelijk hebben we het beste gameconcept gekozen via een poll.

Toen we al wat we gingen doen, waren we in staat om taken te verdelen. We hebben het gehele gameconcept opgesplitst in mechanics / concepten en iedereen heeft er één uitgekozen. Persoonlijk heb ik het combat systeem gekozen omdat ik snel veel ideeën had, inclusief enkele die ik van andere games zou kunnen gebruiken.

De grootste uitdaging voor mij was Unity, aangezien ik nog nooit extensief met Unity had gewerkt en C# volledig nieuw voor mij was. Aangezien ik persoonlijk het meeste leer wanneer ik zelf iets maak, ben ik meteen aan de slag gegaan met Unity. Na enkele dagen had ik naar mijn mening voldoende kennis om met het combat systeem te beginnen. Daarom heb ik een document uitgewerkt waarin alle parameters, statistieken en algoritmes worden toegelicht. Het document is nog niet compleet, omdat ik nog steeds aanpassingen aanbreng zodra ik het in-game test en merk dat het niet optimaal is.

RESULTAAT

Het resultaat van de tweede sprint is een uitgewerkte gameconcept waarin alle onderdelen van de game beschreven zijn, zie *Betrayal in Yarnham.pdf*. Hiernaast heb ik ook eerste stappen gelegd in Unity.

DOEL VOOR DE VOLGENDE SPRINT

Mijn doel voor de volgende sprint is om in eerste instantie een document uit te werken die het combat systeem uitlegt. Zodra het document uitgewerkt is wil begin maken aan een werkend prototype

KPI'S

USER INTERACTION ADVISE 1.1

Adviseren over interactieontwerp passend bij opdracht, klant en gebruikersbehoeften en voorafgaande oriëntatie.

USER INTERACTION ADVISE 1.2

Aanbevelingen doen op basis van een gegeven usability-analyse voor het ontwerp van een interactief product, systeem of dienst.

USER INTERACTION ADVISE 2.1

Geven van een goed gemotiveerd concreet advies over de te gebruiken interactieve technieken en/of interactieconcepten.

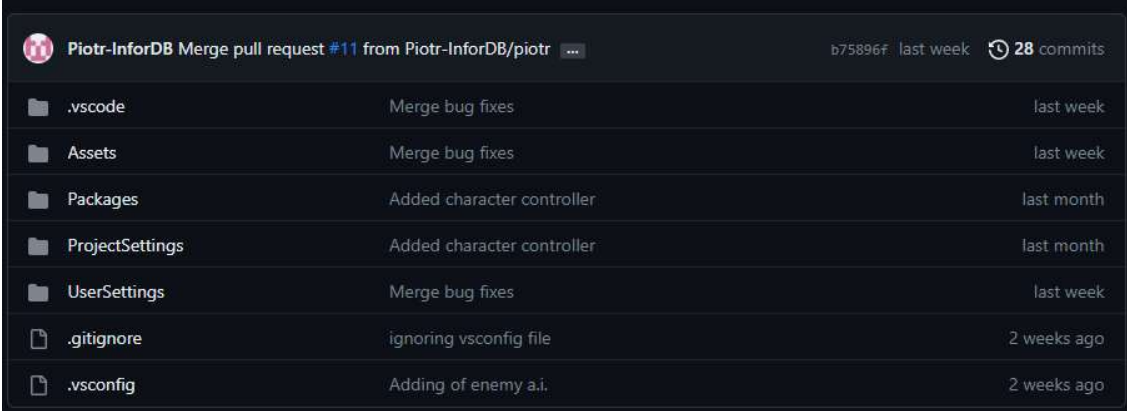
SPRINT 3

RETROSPECTIE

Tijdens de sprint is ieder van ons aan de slag gegaan met zijn eigen aspect van het spel. Aangezien mijn taak het implementeren van het combat systeem was, ben ik in eerste instantie begonnen met onderzoek. Ik heb een nuttig artikel gevonden dat beschrijft wat een goed combat systeem in het algemeen inhoudt. Op basis hiervan ben ik zelfstandig aan de slag gegaan. Zodra ik de basislijnen had uitgewerkt, ben ik gaan testen in Unity om te zien of het in de praktijk ook werkt.

RESULTAAT

Resultaat van de 3^{de} semester in een semi-compleet combat systeem document, Zie *Unity Combat Systeem.pdf*. Hiernaast hebben we ook als team een GitHub repository opgezet waarin iedereen zijn aanpassingen kan pushen.



The screenshot shows a GitHub pull request interface. At the top, it says 'Piotr-InforDB Merge pull request #11 from Piotr-InforDB/piotr' with a commit hash 'b75896f' and 'last week'. Below this is a table of changes:

| File | Commit Message | Time |
|-----------------|----------------------------|-------------|
| .vscode | Merge bug fixes | last week |
| Assets | Merge bug fixes | last week |
| Packages | Added character controller | last month |
| ProjectSettings | Added character controller | last month |
| UserSettings | Merge bug fixes | last week |
| .gitignore | ignoring vsconfig file | 2 weeks ago |
| .vsconfig | Adding of enemy a.i. | 2 weeks ago |

DOEL VOOR DE VOLGENDE SPRINT

Ons gezamenlijke doel voor de volgende sprint is om alle onderdelen van het spel samen te voegen. Mijn persoonlijke doel is om het combat systeem volledig te finetunen en alle details duidelijk in het document te beschrijven. Daarnaast wil ik een document uitbrengen waarin technisch wordt uitgelegd hoe het combat systeem in elkaar zit.

RESULTAAT

Resultaat van de 3^{de} sprint is een document die beschrijft hoe het combat systeem in elkaar zit. Zie *Unity Combat Systeem.pdf*. In de tussentijd heb ik ook een kort document over version control uitgebracht. Zie *Version Control.pdf*

KPI'S

SOFTWARE DESIGN 2.3

Maken van een ontwerp voor een systeem dat grote hoeveelheden data kan verwerken en raadplegen.

MANAGEMENT & CONTROL 2.1

Beheren en gebruiken van een ontwikkelstraat ter ondersteuning van softwareontwikkeling in teams, waardoor onder andere continuous integration tot de mogelijkheden behoort.