AdviesRapport – William Spiero

# Mijn onderzoek

## Unity

Unity is een sterke 2d en 3d game engine gebruikt door vele studios rond de wereld voor vele van de mainstream games die momenteel uit zijn. Het gebruikt C# als programmeertaal.

## Unreal Engine

Unreal Engine is een zeer mooie 3d game engine dat ook veel gebruikt word voor mainstream games. Net als Unity gebruikt deze C#

## Godot

Godot is een Open-source 2d en 3d engine dat nog niet heel erg bekend is. Het gebruikt een eigen programmeertaal met de naam GDScript wat veel lijkt op Python. Ook kan je C# gebruiken met Godot.

# Conclusie

Ik ben tot de conclusie gekomen om Godot te gebruiken. Dit komt doordat ik al voor een lange tijd met godot heb gewerkt in het verleden en van plan ben hiermee door te gaan in de toekomst.

Ook vind ik de Gdscript taal makkelijk en al heel intuitief te gebruiken.

# ProjectPlanning.

Ik heb in het verleden de ProjectPlanning helemaal met een dagelijkse tijdlijn uitgeschreven, hoewel mij documentatie spoorloos verdwenen is maak ik een nieuwe met wat in die tijd gedaan is.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| x | Week 1 | Week 2 | Week 3 |
| X | Ik heb begonnen aan de documentatie en de prototype van mijn spel was 50% af | Ik had het nodige van de prototype 100% af en was bezig met extra’s | Mijn documentatie(+ vele andere bestanden) zijn spoorloos verdwenen.  (- bezig met fixen) |