|  |  |
| --- | --- |
| Adviesrapport  Advies over gebruikte technieken | Abstract  Adviesrapport over toegepaste technieken zoals game engine, programmeertaal en ontwikkelomgeving  Naam |

Inhoud

[Game engines 2](#_Toc156807820)

[Engine 1 2](#_Toc156807821)

[Easy to learn 2](#_Toc156807822)

[Gebruikte programmeertaal 2](#_Toc156807823)

[IDE 2](#_Toc156807824)

[Prijs 2](#_Toc156807825)

[Installeerbaarheid 2](#_Toc156807826)

[Documentatie/tutorials 2](#_Toc156807827)

[Engine 2 3](#_Toc156807828)

[Easy to learn 3](#_Toc156807829)

[Gebruikte programmeertaal 3](#_Toc156807830)

[IDE 3](#_Toc156807831)

[Prijs 3](#_Toc156807832)

[Installeerbaarheid 3](#_Toc156807833)

[Documentatie/tutorials 3](#_Toc156807834)

[Engine 3 4](#_Toc156807835)

[Easy to learn 4](#_Toc156807836)

[Gebruikte programmeertaal 4](#_Toc156807837)

[IDE 4](#_Toc156807838)

[Prijs 4](#_Toc156807839)

[Installeerbaarheid 4](#_Toc156807840)

[Documentatie/tutorials 4](#_Toc156807841)

[Conclusie 5](#_Toc156807842)

[Milestones/planning 6](#_Toc156807843)

[Kosten en opbrengsten 7](#_Toc156807844)

[Doelgroep (analyse) 7](#_Toc156807845)

[Planning werkzaamheden en voortgang 7](#_Toc156807846)

# Game engines

Hieronder vindt u het game engine onderzoek. Er zijn 3 game engines onderzocht en met elkaar vergeleken. Eén van de engines is uiteindelijk gekozen.

## Engine 1

Godot

### Easy to learn

Redelijk eenvoudig

### Gebruikte programmeertaal

Godot Script (GD Script)

### IDE

Godot

### Prijs

Gratis

### Installeerbaarheid

Windows/MacOS/Linux, Android

### Documentatie/tutorials

<https://docs.godotengine.org/en/stable/>

<https://www.youtube.com/watch?v=e1zJS31tr88>

## Engine 2

### Easy to learn

Unity

### Gebruikte programmeertaal

C#

### IDE

Unity, Github

### Prijs

Gratis, betere assets (Premium versie)

### Installeerbaarheid

Windows/MacOS/Linux, Android

### Documentatie/tutorials

https://docs.unity.com/

## Engine 3

### Easy to learn

### Gebruikte programmeertaal

### IDE

### Prijs

### Installeerbaarheid

### Documentatie/tutorials

# Conclusie

Godot leek mij een verstandige keuze omdat het voor mijn gevoel een wat makkelijk vriendelijker game engine leek te zijn. Vandaar dat ik me keuze al had gemaakt. Unity is nog wat complexer, vooral met de indeling van de UI

# Milestones/planning

|  |  |
| --- | --- |
| **Week** | **Omschrijving** |
| **Week 1** | **Godot onderzoeken naar mogelijkheden** |
| **Week 2** | **Paar tutorials gevonden en op basis daarvan een concept ontwikkeld voor de game** |
| **Week 3** | **Godot’s project op Github gezet. Begonnen met assets te downloaden** |
| **Week 4** | **Tilemap’s en elementen geïmplementeerd/Character Sprites toegevoegd** |
| **Week 5** | **Background Layer toegevoegd, platforms geimplementeerd** |
| **Week 6** | **Enemy spirtes en frame/colissions aangepast in ingevoegd.** |
| **Week 7** | **Behaviour/code’s en Killzone toegevoegd voor de player** |
| **Week 8** | **Coins en sound bites geinplementeerd** |

2de Jaar:

|  |  |
| --- | --- |
| **Jaar 2** | **Omschrijving** |
| **Dag 1** | **Verder gegaan met het project. Realiseren. Ontwerp “Bonus Stage” implementeren** |
| **Dag 2** | **Tilemaps van het project hergebruikt en in de Bonus Stage gezet. Enemy Behaviour, 2d Camera, Game logica, coins en een finish flag ending er in gezet** |

# Kosten en opbrengsten

Gratis

# Doelgroep (analyse)

Kinderen/Jong Volwassen

# Planning werkzaamheden en voortgang

Tot op heden ik heb de game geprogrammeerd en lijkt het prototype af te zijn