## Overdracht document

Projectbeschrijving: De game is een 3D third-person platformspel waarbij de speler een springplatform bestuurt met een kleine bal.

Een van het uniek kenmerk van de game is het respawn-systeem. Als de speler van het platform valt, kan hij opnieuw tot leven worden gebracht op een specifiek respawn-punt in het level. Ik gebruik een collision box om te detecteren of de speler valt, lege objecten als spawn-punten creëert.

Een ander kenmerk van de game is het vermogen van de speler om tussen verschillende scènes te wisselen. Door op de "F"-toets op het toetsenbord te drukken, kan de speler naadloos schakelen tussen verschillende spelomgevingen of levels. Als ik van scène wissel, moet ik ervoor zorgen dat er slechts één speler in een scène bestaat, dus ik moet de positie en informatie van de speler opslaan en vervolgens de originele speler van de geschakelde scène vernietigen en de huidige speler opslaan. Ik gebruikte DontDestroyOnLoad().

Voor een deel art part heb ik materialen van unity asset store gebruiken. Ik heb het terrein gebouwd met behulp van de eigen plug-in van unity.

Bekende problemen en toekomstige verbeteringen: Het bedieningsgevoel van de speler moet worden verbeterd, de zwaartekracht en snelheid en de springsnelheid moeten worden verfijnd. Het UI-ontwerp is relatief eenvoudig en moet worden verfraaid. Misschien de kleur van letter veranderen of font-family. Overweeg dan om geluidseffecten toe te voegen

Bijvoorbeeld het geluidseffect van de bal die de grond raakt of de bal die over de grond rolt of het geluidseffect van de bal die het portaal binnenkomt, enz.