

HEOBPA C++ Unreal project

SMART doelen

Specifiek

Voor dit project ga ik gebruik maken van de “Top Down” template in Unreal. Ik ga onderzoek doen naar hoe de Pawn, Actor en Controller classes werken in Unreal. Daarna ga ik een AI class schrijven en de Player class aanpassen zodat er één of meerdere AI characters rondlopen die de speler volgt. Het is ook de bedoeling dat de speler kan kiezen om een ander character te besturen.

Meetbaar

Aan het eind van het project zal ik het volgende hebben:

- Het Top Down template aangevuld met:
 - AI character(s) die de speler volgt
 - Functionaliteit om van character te wisselen
 - Documentatie van wat ik van unreaals implementatie van C++ geleerd heb

Acceptabel

Met deze doelstellingen denk ik veel te kunnen leren over de manier waarop Unreal is opgebouwd en hoe C++ er geïmplementeerd is.

Realistisch

De doelstellingen zijn Realistisch doordat de hoeveelheid code die geschreven moet worden erg minimaal is. Hierdoor kan ik mij volledig richten op het leren begrijpen van de Unreal classes.

Tijdsgebonden

De doelstellingen moeten behaald zijn op 24 januari 2018.