

Bachelorproef – Fungods

Portugaels Safwaan – 2261335

# Verslagen Bachelorproef

## 26/02/2025

In deze meeting had ik mijn ideeën besproken voor wat ik ga maken.

De keuze lag tussen een 2d spel geprojecteerd op de grond of een 3d first person spel, mijn voorkeur ging naar de eerste en dat was goed voor de prof.

Daarna overliepen we de basics voor het tower defence spel:

* 2D projectie geeft meer opties.
* High Fidelity prototype van het design uitwerken: meest simpele  
  vorm van het spel
* Niet van viewpoint veranderen
* Essentie van een tower defense game: monster naar een toren beweegt
* De gebruiker moet monster tegenhouden => bedenk een interessante  
  manier daarvoor
* Hoe gaat je het monster laten bewegen: (1) meeste simpele vorm is  
  een rechte lijn., (2) iets geavanceerder is een pad (== een  
  verzameling van aaneengesloten lijnen). Nu nog met constante snelheid,  
  later eventueel te variëren
* Om te beginnen eventueel met wijzen (proberen)

Deze ga ik nu uitwerken tegen 3 maart.

## 03/03/2025

Wat ik nu had was een simpel spel waar er 1 tegenstander naar 1 toren beweegd, de toren kan schieten op de tegenstander om die terug te laten gaan naar het begin, de tegenstander beweegt op een vast pad.  
Al de graphics zijn gekleurde rechthoeken.

Volgens Prof. Luyten was de vooruitgang goed, dit was goed om te weten, zo kon ik beter weten wat de verwachtingen waren.

Tegen volgende keer ga ik deze code uitbreiden om 2 verschillende torens en tegenstanders te supporteren.

## 11/03/2025

Ik heb de code veel mooier gemaakt, dit betekend dat het meer OGP-vriendelijk, leesbaar en aanpasbaar is.  
Buiten dit is er wel niks veranderd, de bedoeling was wel 2 verschillende torens en tegenstanders, dus dit moet ik doen tegen morgen.

## 12/03/2025

Omwille van mijn betere code koste het maar een paar lijnen code om nieuwe tegenstanders en torens te maken.

Dit resultaat was goed voor prof. Luyten.

Tegen volgende keer moet ik er een speelbaar spel van maken met sprites en eventueel beginnen met het moCap systeem.

## 24/03/2025

Elke toren, tegenstander, kogel en level kan nu gemakkelijk aangemaakt worden met een .fge of .fgl bestand (eigen namen), zo is er maar 1 lijn code nodig iets aan te maken, dit maakt het veel gemakkelijker om later features toe te voegen.  
Ook heb ik voor elke entity gemakkelijke sprite support geïntegreerd.