Overdrachtsdocument

Op 7 April 2021 kreeg ik een klant heb die wou een spel hebben. Het moest een spel zijn voor het bedrijf Best Education. Ze wou graag dat ik de bedrijfsnaam, de bedrijfslogo en de bedrijfsslogan er in zou verwerken. Verder had ze nog een paar eisen waaraan het spel moest voldoen. Het spel moest levens bevatten, je moet af kunnen gaan, je moet meerdere levels hebben en het moest spannender worden. Daarbij moest het spel ook een powerup hebben. Het spel moest getest worden en compleet zijn. Dat is gelukt en hier bevind je de informatie die je nodig hebt.

In de Assets folder heb je een paar andere mappen. De mappen zijn Prefab, Scenes, Scripts, Sounds, Sprites en de bounce voor de bal. In de prefab map vind je de Brick prefab, de levels en de destroyeffect. De Gamemixer ( de geluiden) en de Power up prefab.

In de Scenes map, vind je de 2 scenes; Main en StartScherm. In de StartScherm vind je de Main Camera en een canvas. In de canvas zitten er het volgende in: De logo image, de titeltekst, de slogantekst, de start game knop, de quit knop en een kleine how to play instructie. De logo image is de raket logo van het bedrijf Best Education. Best eductation staat in het wit op de logo zelf. De slogan is “ Wij lanceren je de toekomst in!”. De titel is de naam van het spel: Brick Breaker. De start game knop laat het spel afspelen. De quit knop zorgt ervoor dat je uit het spel gaat. En de instucties vertellen dat je gaat spelen met de pijltjestoetsen van je pc en de spatie om de bal te lanceren.

In de Scripts map, vind je zes scripts; De ballscript, de brickscript, de gamemanager script, de paddle script, de powerup script en de startmenu script. In de ballscript worden de eigenschappen van de bal vermeld. Het commentaar boven de codes geven aan wat er met de bal gebeurd en wat de functies zijn. In de brickscript word er maar 1 functie toegevoegd en dat is hoeveel punten een brick is. In de gamemanager script wordt vermeld hoeveel levens je hebt, wat je score is, wat er gebeurd als je de level haalt en als je verliest. In de paddle script zie je wat er gebeurd als je de power up aanraakt en tot hoever de paddle kan komen. Daarmee bedoel ik dus dat de paddle alleen tot de zijkanten van het spel kan komen. In de powerup script wordt de powerup aangeroepen, zo maakt het spel een powerup aan op de plek waar een brick is. Daar word ook aan gegeven dat de powerup naar beneden moet vallen en als het op een bepaalde niveau buiten het scherm is, dan word het verwijderd. In de startmenu script word er aangegeven dat als je op de Start Game knop drukt, je de volgende scene laadt en als je op de Quit Game knop drukt, dan ga je uit het spel.

In de Sounds map, vind je 2 mappen; Scenes sounds en Sounds. In de Scene sounds map vind je 2 sounds, allebei voor 1 scene. De StartschermMusic is voor de startscherm en de BackgroundMusic is voor het achtergrond terwijl je het spel speelt. In de andere map genaamd Sounds vind je de effect geluiden. De BounceSound is voor wanneer de bal een brick raakt. De DestroyEffectSound komt als particle effecten op je scherm komen wanneer je een brick kapotmaakt.

In de Sprites map, vind je 3 sprites; De circel, de raket en de square. De square heb ik gebruikt voor de Bricks en de circel heb ik gebruikt als de bal. De raket gebruik ik als de power up.

Brick Breaker, het spel zelf

Dit is een zelf gemaakte Brick Breaker spel, het spel houdt in dat je een paddle bent. Je beweegt heen en weer met de pijltjestoetsen; links en rechts. Het doel is om zo veel mogelijk punten te behalen en verder te komen in de levels. Je hebt vijf levens en je krijgt er geen bij. Je probeert de highscore te verbreken en plezier te hebben natuurlijk. In het spel heb je bricks, je krijgt punten door bricks kapot te maken met de bal. De bal botst de bricks en gaat weer verder. Het kan zijn dat er bepaalde bricks zijn met een verborgen powerup. De powerup zorgt ervoor dat de bal snelheid er met 0.5 snelheid toeneemt. Dit maakt het spel spannend en lastiger om te spelen. Mocht het zijn dat je een leven kwijtraakt, dan verdwijnt de nieuwe snelheid en begin je weer traag totdat je weer een powerup pakt. Als de 5 levens op zijn en je het niet hebt gehaald, krijg je een Game Over scherm te zien. Op dat scherm staat er jouw nieuwe highscore of de highscore van een ander die meer punten dan jij heeft gehaald met de tekst; “Can you beat it?”. Daaronder heb je twee knoppen met daar op; Retry en Quit Game. Als je de Retry- knop drukt, dan begin je opnieuw bij level 1. Als je op de Quit Game- knop drukt kom je terug op het startscherm. Op het startscherm zie je de logo, slogan en de naam van het bedrijf, Best Education. Je ziet daar de instructies hoe je moet spelen en twee knoppen. Klik je op de Start Game- knop, dan begint het spel bij level 1. Klik je op de Quit Game, dan stopt het spel en sluit de applicatie.