

EXAMEN KEUZEDEEL

BASIS PROGRAMMEREN VAN GAMES

K0788

INSTRUCTIE VOOR DE KANDIDAAT

Dit examen is ontwikkeld door Bob van den Berge, coach bij de Bit Academy, en Joey Schmitz, docent Software Development bij ROC van Flevoland. Onze dank gaat uit naar Lincy Ellermeijer, game developer en docent Game Development bij de HvA, voor haar hulp bij het ontwikkelen van het theoretische deel van de lesstof.

INSTRUCTIE

Over het keuzedeel zelf

Het keuzedeel Basis Programmeren van Games (K0788) bestaat uit één kerntaak en drie werkprocessen. Je krijgt de PDF van het keuzedeel meegeleverd, zodat je precies kunt zien dat de vaardigheden die we toetsen ook de vaardigheden zijn die in het keuzedeel staan.

Beoordeling

Om het keuzedeel voldoende af te sluiten wordt er verwacht dat je de juiste producten oplevert, maar worden er ook eisen gesteld aan je vakkennis, je vaardigheden en je gedrag. Je kunt deze allemaal terugvinden in de PDF van het keuzedeel, maar je kunt ook in het bijgeleverde beoordelingsformulier zien op welke punten je allemaal beoordeeld wordt en hoe de beoordeling tot stand komt. Op die manier kun je zelf continu monitoren of alles goed gaat.

Voorbereiding

Ter voorbereiding op dit examen volg je de lessen die horen bij dit keuzedeel en maak je alle opdrachten. Je maakt dan kennis met de game engines Phaser en Unity en leert bovendien het een en ander over de theorie achter het maken van een goede game.

Betrokken partijen en hun rollen

Partij	Speelt de rol van...	Wie?
Kandidaat	Developer in een SCRUM team	Jij (de student)
Beoordelaar 1	De klant (mevrouw Jacobs)	Je docent voor dit keuzedeel
Beoordelaar 2	Lid van het managementteam	Vraag dit na bij je docent

De locatie

Dit keuzedeel mag je op elke gewenste locatie maken. Je kunt er op school aan werken, maar je mag er ook gerust thuis aan verder werken. Hoe je precies te werk bent gegaan moet uiteindelijk blijken uit de combinatie van je logboek, je versiebeheer en je presentatie. Uiteraard vinden klantgesprekken en presentatie plaats op een plek die je afsprekt met je docent (waarschijnlijk op school).

De tijdsduur

Dit examen heeft een tijdsduur van 2 weken.

Het moment van afname

Wanneer dit examen plaatsvindt, stem je af met de docent van dit keuzedeel. Je spreekt af op welke dag jij je eindpresentatie geeft (zie opdracht D) en begint exact 2 weken eerder aan de opdrachten.

Hoe dit examen in elkaar zit

Het examen bestaat uit vier opdrachten. Hier volgt een overzicht van de opdrachten en de op te leveren resultaten:

Opdracht A - Documentatie van het proces

1. Een logboek
2. Een online Git repository
3. Commentaar in je code

Opdracht B - Voorbereiding

1. Een ingevuld en goedgekeurd Game Design Document
2. Een tekstdocument met de omschrijving van je ontwikkelomgeving. Benoem tenminste merk en model van je computer, welk besturingssysteem je gebruikt en alle software die je gaat gebruiken tijdens de bouw van je game.

Opdracht C - Realiseren en testen

1. Een goed werkende game
2. Testverslagen in je logboek, zodat duidelijk wordt wat je bevindingen van de gebruiker waren en wat jij nog hebt gedaan om de game te verbeteren. Noteer bij elk verslag de datum en de tijd waarop de test plaatsvond en de naam van de persoon die je game getest heeft.

Opdracht D - Presentatie en overdracht

1. De broncode, in de vorm van toegang tot een online Git repository
2. Een overdrachtdocument
3. Een presentatie

Belangrijke waarschuwing over opdracht A

Opdracht A is een opdracht die je gedurende het hele proces volhoudt. Hij gaat namelijk over het documenteren van het proces. De beoordelaars gebruiken deze documentatie om inzicht te krijgen in de manier waarop jij te werk bent gegaan en om in te kunnen schatten of je alles echt zelf hebt gedaan. Daarom geldt voor opdracht A de belangrijke voorwaarde dat je op de dag van het examen alle genoemde resultaten moet opleveren. Ontbreekt er iets, dan gaat helaas je kans verloren en zul je een herkansing moeten aanvragen.