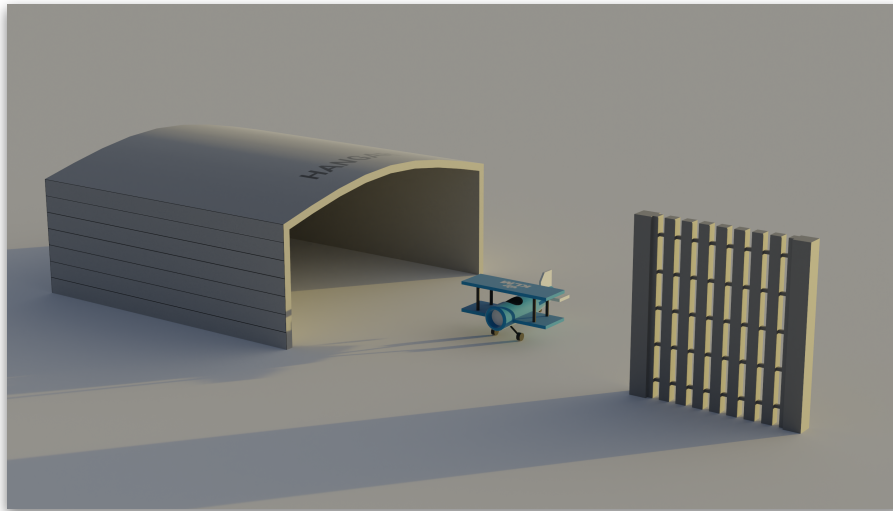


XRCOE Assessment



In het kort

Het doel van de toets is het ontwikkelen van een vliegtuigmanagementsysteem. Gebruik de meest recente Unity LTS voor je project.

Omgeving creëren

Plaats de hekken om een omgeving te maken. De omgeving moet groot genoeg zijn om minstens vijf vliegtuigen te laten rondvliegen en landen.

Maak een User Interface

De speler moet via de interface vier commando's kunnen uitvoeren:

- Opstijgen
- Parkeren
- Verlichting aan
- Verlichting uit

Wanneer de speler een van deze commando's uitvoert, moeten alle vliegtuigen dit uitvoeren. Bijvoorbeeld: als het commando "opstijgen" wordt gegeven, moeten alle vliegtuigen opstijgen.

Hangars en parkeren

Maak voor elk vliegtuig een aparte hangar. Wanneer de vliegtuigen het commando "parkeren" ontvangen, moet elk vliegtuig naar de juiste hangar gaan. Zorg ervoor dat het voor de speler visueel duidelijk is welk vliegtuig bij welke hangar hoort.

Vliegtuigen mogen door de hangar heen bewegen, zolang ze aan het einde maar in de juiste hangar staan.

Wat we graag willen zien

- Unity Events
- Scriptable Objects
- Aanpassing van prefabs
- UI Canvas
- TextMeshPro

Optioneel

Geef het project een eigen twist! Bijvoorbeeld door de omgeving of modellen te vervangen.

