Debriefing Thijn van de Grift

Ik ga een gepersonaliseerde flipperkast maken met een werkend score systeem.

Hiervoor maak ik mijn eigen objecten in 3DS Max en Unity. De code word gedaan in Unity en met de taal C#. Ik ga er ook voor zorgen dat het werkt en dat de bal niet overal doorheen kan, dit doe ik doormiddel van colliders op alle objecten te zetten. Hier komt ook een werkend menu. Ook wil ik graag power-ups gaan toevoegen en verschillende thema’s.

Styleguide

Het word een simplistische stijl met meerdere thema’s.