

Informatica verslag



Naam: Matthew Hooft van Huysduynen en Mark Attia

Inhoud

- Hoe we op het idee kwamen
- De stappen in het proces
- De samenwerking: Wie heeft wat gedaan? (Logboek)
- UI/UX
- Vergelijking met solo-games
- Wat hadden we nog meer willen doen / Wat is er niet gelukt?
- Belangrijke informatie over de game
- Onze mening over de 2 jaar Informatica

Hoe we op het idee kwamen

Wij hadden eerst als idee om een mining game te maken, maar het was nog wel wat uitdagender voor ons. Dus hebben we er voor gekozen om een soort space invaders game te maken.

De stappen in het proces

Het ontwikkelen van de game was goed georganiseerd, met behulp van Trello ging dat erg makkelijk en overzichtelijker. We hadden de taken verdeeld en daar hebben we ook aangehouden en af en toe, wanneer iets niet lukte, hielpen we elkaar om het weer op te lossen.

Stap 1: Spelers en vijanden images

Tijd besteed: 30 minuten

Eerst hebben we het beeld van de speler en de vijand gezocht op het internet. In pixelart hebben we de achtergrond verwijderd om alleen zelf de spaceship dan goed in beeld te hebben.

Stap 2: Main menu

Tijd besteed: 100 minuten

Daarna hebben we de main menu gemaakt, wat de start van onze game zal worden.

Stap 3: Speler en vijand classes

Tijd besteed: 60 minuten

Na het main menu zijn we eerst begonnen met de classes maken van de speler en de vijand zelf. Dit is heel erg belangrijk om het netjes te houden en overzichtelijker.

Stap 4: Hoofd spel-loop

Tijd besteed: 20 minuten

Het hoofd spel-loop gemaakt, dit is essentieel voor de game zelf.

Stap 5: De keybinds en alle schietmechanisme

Tijd besteed: 110 minuten

In deze stap hebben we keybinds toegevoegd, hoe het ruimteschip beweegt en hoe de enemies zullen bewegen. Naast de keybinder hebben we ook het schietmechanisme in de game gezet.

Stap 6: Verschillende levels erbij toegevoegd en healthbar

Tijd besteed: 120 minuten

In deze stap hebben we verschillende levels erbij toegevoegd en ook de healthbar.

Stap 7: Toevoegen van geluiden

Tijd besteed: 20 minuten

We hebben ook geluiden toegevoegd, bijvoorbeeld een schietgeluid.

Stap 8: Testen en fijnslijpen

Tijd besteed: 30 minuten

Laatste stap hebben we de game getest en kijken of alles goed werkt en als het niet goed werkte, hebben we dat verbeterd.

logboek

Matthew			Mark		
Activiteit		<i>Eigen tijd (min)</i>	Activiteit		<i>Eigen tijd (min)</i>
Main menu		100	Speler en vijand images		30
hoofd spel-loop		30	speler en vijand classes		60

De keybinds en alle schietmechanisme		110	De keybinds en alle schietmechanisme		110
Verschillende levels erbij toegevoegd en healthbar		40	Verschillende levels erbij toegevoegd en healthbar		80
Toevoegen van geluid, daarna ook testen en fjnslipen		30	Testen en fjnslipen		10

Rapporteer over UI/UX.

Als je een spel of app maakt, zijn gebruikersinterface (UI) en gebruikerservaring (UX) superbelangrijk. Ze bepalen hoe leuk het is om het spel te spelen en hoe makkelijk het is om ermee om te gaan.

UI gaat over alles wat je ziet en waar je op kunt klikken of aanraken, zoals knoppen, menu's en afbeeldingen. Een goede UI moet er mooi uitzien en goed georganiseerd zijn, zodat je gemakkelijk door het spel kunt navigeren. Het moet de speler niet afleiden of verwarren.

UX draait om hoe het voelt om het spel te spelen. Het gaat om de flow van het spel, hoe duidelijk de instructies zijn, en hoe makkelijk het is om te begrijpen wat je moet doen. Een goede gebruikerservaring zorgt ervoor dat spelers zich prettig voelen en genieten van het spel, zonder gefrustreerd te raken door technische problemen of een rommelige interface.

Een goede balans tussen UI en UX is essentieel voor een succesvol spel. Zelfs als de interface geweldig is, kan een slechte gebruikerservaring het spel verpesten, en andersom geldt hetzelfde. Het is belangrijk om regelmatig feedback te vragen en aanpassingen te maken terwijl je het spel ontwikkelt, zodat alles aantrekkelijk en gebruiksvriendelijk blijft.

Tijdens de ontwikkeling is het cruciaal om je spel te laten testen door echte spelers. Dit helpt ervoor te zorgen dat het spel er goed uitziet en soepel werkt. Het doel is om spelers een geweldige, probleemloze ervaring te bieden.

Dus, zorg ervoor dat je UI en UX goed in balans zijn voor een fantastisch spel!

Vergelijking met solo-games

Dit vonden we veel leuker dan toen we solo werkten, omdat we daarvoor al samenwerkten aan onze solo-games, maar niet aan dezelfde game. Nu konden we echt samen aan hetzelfde project werken, wat het veel leuker maakte. Het was fijn om ideeën uit te wisselen, taken te verdelen en samen naar oplossingen te zoeken. De samenwerking zorgde niet alleen voor meer creativiteit, maar ook voor meer plezier, omdat we elkaar konden helpen als dat nodig was. Het voelde veel meer als een team, en dat maakte het eindresultaat veel fijner. Verder vonden we het gebruik maken van replit fijner dan github dus we gingen vaak ook thuis er aan werken. We zijn goede vrienden dus de communicatie werkt wel goed.

Wat hadden we nog meer willen doen / Wat is er niet gelukt?

Wat we echt nog graag hadden willen toevoegen, was de optie om meerdere characters in de game te hebben, elk met hun eigen unieke abilities. Dit zou de game zoveel interessanter maken, omdat spelers dan verschillende strategieën konden uitproberen en de gameplay veel gevarieerder zou zijn. Helaas hebben we dit niet kunnen realiseren door tijdsbeperkingen en de complexiteit die erbij kwam kijken om dit goed te implementeren. Het was iets wat we absoluut nog hadden willen doen, maar helaas is het er niet van gekomen.

Belangrijke informatie over de game

Speler 1

w = springen

a = naar links

d = naar rechts

aanval 1 = r

aanval 2 = t

Speler 2

← = naar links

→ = naar rechts

^ = springen

aanval 1 = kp1

aanval 2 = kp2

Onze mening over de 2 jaar Informatica

De twee jaar Informatica zijn voor ons nuttig en leerrijk geweest, maar er zijn natuurlijk ook enkele zaken die we in retrospect anders zouden hebben aangepakt. Aan de ene kant hebben we bijzonder veel bijgeleerd, vooral in de richting van programmeren, gamedesign en het leren werken met de verschillende software die we gebruikten. Het was leuk om van abstracte concepten naar een volwaardig product te gaan en effectief spelen te maken of te programmeren.

Aan de andere kant waren er periodes waarin de werkdruk nogal hoog lag en we het af en toe wat moeilijker kregen. De hoeveelheid theorie, en wat er van ons werd verwacht was soms wat veel. Vooral bij de moeilijkere onderwerpen is het soms frustrerend als je echt moet snappen waarover het gaat, en de tijd wat krap wordt. Daarbuiten was het soms niet altijd even eenvoudig om de motivatie vast te houden, vooral bij opdrachten die heel wat meer technisch zijn en waar creativiteit iets minder aan bod komt.

We mogen zeker niet klagen, integendeel. We hebben heel wat bijgeleerd, al heeft dat hier en daar wel wat frustratie en stress opgeleverd. Het was niet alle dagen eenvoudig, maar we mogen best tevreden zijn met wat we ervoor terug hebben gekregen en wat voor vaardigheden we hebben verworven.