# Aanpak Unity Zoo game

Ik was begonnen met het project te openen via Unity hub waarbij ik een waarschuwing kreeg over de verwachte versie van Unity die ik vervolgens installeerde.

In de tussentijd heb ik een Github project geopend waar ik van plan was in te werken.

Nadat Unity geïnstalleerd was opende ik het project en keek ik die even door om te kijken hoe exact deze in elkaar zat. Enkele dieren worden ingespawned en er zijn 4 knoppen en één input field voor de naam van het dier.

Ik zag dat in de code van de dieren veel overeenkwam met elkaar dus heb ik dat samengevoegd met inheritance. Daarna heb ik SayHello() in de animal class geplaatst omdat alle dieren deze functie hadden.

In eerste instantie was ik van plan nog sub classes te maken voor carnivoor en herbivoor maar toen ik zag dat het varken beide had moest ik dat anders aanpakken. Toen herinnerde ik mij laatst gewerkt te hebben met unity events en dacht ik dat dit de perfecte oplossing was voor dit probleem.

Via een game manager die vier events heeft te linken aan de knoppen kan ik daarmee de functies in te verschillende dieren aanroepen en omdat een specifiek dier alleen subscribbed hoeft te zijn op de events die dat dier wilt gebruiken kan ik ervoor zorgen dat carnivoren alleen op meat reageren, herbivoren alleen op leaves en omnivoren op beiden.

Dit event systeem heb ik vervolgens eerst alleen werkend proberen te krijgen op de tijger waarbij ik opliep tegen het probleem van te input field voor de naam en hoe ik dat moest linken aan het event. Dit heb ik gedaan door deze te linken aan de game manager en die uit te lezen in de functie die de event invoked. Elk van de dieren reageert op dit event zolang de string van het event leeg is of de gegeven naam.

Nu alle knoppen werkte voor de tijger heb ik dit ook voor de rest van de dieren geregeld waarna alleen nog twee andere dieren toegevoegd hoefden te worden.

Hiervoor heb ik de prefab van zebra aangepast op een slang en een vogel en die toegevoegd aan het spawn script waarna het spel “af” is. (Beetje simpel spel maar goed het werkt.)