

Documentatie Multiplatform Development

Joshua Wiranta

Mijn concept voor deze module was het maken van een arcade like game die zowel op pc als telefoon gespeeld zou kunnen worden, hierbij ook vooral het gebruik maken van het platform zijn sterke kanten. Dus voor de telefoon de mogelijkheid om de telefoon als een controller te gebruiken door middel van het apparaat te kantelen en voor de computer het toetsenbord. Het spel is uiteindelijk een soort van superhexagon achtig spel geworden waarbij het doel is een zo hoog mogelijke score te behalen.

Ik ben begonnen met het schrijven van de game code op een zo simpel mogelijke manier zodat de game niet te groot en moeilijk zou worden om aan te werken en goed werkend te krijgen met de meerdere besturing mogelijkheden. Toen ik de game eenmaal werkend had op de computer ging ik aan de slag om de controles voor mobiel, dit was voor mij in eerste instantie de grootste uitdaging, want het was de eerste keer iets maken voor android telefoons en ik was niet zeker wat de beste manier was om de tilt-controles te maken. Na het bespreken in de les ben ik verder gegaan met het maken van de controles door middel van de accelerometer. Ik heb de code voor de platform switch kort kunnen houden en daarmee het op een simpele manier kunnen uitwerken door puur de input aan te passen en bij de kantel versie een threshold te zetten op de kanteling dat bij een bepaalde kanteling de draaiing wordt afgerond naar 1 of -1 zodat je ook snel kunt draaien op telefoon. Ik ben bij dit project voor de eerste keer aan de slag gegaan met playerprefs om een highscore systeem te maken dat opgeslagen blijft. Ik wilde daarna nog aan de slag gaan met googleplay integratie en leaderboard en achievements opzetten, maar om een android developer te worden moet je kennelijk 25 euro betalen met een creditcard en ik had nog geen creditcard, ik heb wel gekeken naar verschillende tutorials over hoe ik die dingen opzet dus ga dat in mijn vrijetijd nog doen.

De platform switch code is een aparte class die de input van het gamescript aanpast afhankelijk van welk platform gebruikt wordt, ook wordt hierin de threshold op de tilt-controles toegepast. Als ik verder ga op met dit spel wil ik de code nog duidelijker maken door de code van de platformen vanuit het switchscript aan te roepen en dus daar nog weer aparte classes van te maken zodat elk platform een eigenclass heeft met daarin alle regels die gelden voor dat platform.



