**Projectplan**

**Persistent Seas**

Datum: 09/05/2017

Versie: V0

Door: Nordin Jansen & Jordy Rutjens

Klas: IC.16AO.a

Begeleidend docent: Joris

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Naam: Joris | Naam: Joris | Naam: Nordin Jansen & Jordy Rutjens |
| Functie: Docent | Functie: Docent | Functie: Student |
| Datum: 09/05/2017 | Datum: 09/05/2017 | Datum: 09/05/2017 |
| Goedgekeurd (handtekening) | Goedgekeurd (handtekening) | Goedgekeurd (handtekening) |

**Goedkeuring**

Inhoud

[Inleiding 3](#_Toc482091934)

[Opdracht 3](#_Toc482091935)

[Doelstelling 4](#_Toc482091936)

[Afspraken 4](#_Toc482091937)

[Grenzen 4](#_Toc482091938)

[Plan van Aanpak 4](#_Toc482091939)

[Eisen en planning (WorkBreakDown) 5](#_Toc482091940)

[Over dit document 5](#_Toc482091941)

[Afkortingen 5](#_Toc482091942)

[Referenties 5](#_Toc482091943)

[Definities 5](#_Toc482091944)

[Gebruikte materialen 5](#_Toc482091945)

[Bijlagen 5](#_Toc482091946)

# Inleiding

In dit projectplan gaan wij vertellen en informeren over ons project voor de proftaak van 2017. Het is de bedoeling dat jij na het lezen van dit projectplan begrijpt wat er gaat gebeuren.

# Opdracht

Dit project is een open-world game. Het is de bedoeling dat mensen/spelers vrij kunnen rondlopen in een wereld waar verschillende eilanden zijn en meerdere dorpen/forten voor mensen om te kunnen handelen. Het speelt zich af in de gouden eeuw. Verschillende functies die erin komen zijn:

* Boten
  + Hiermee kun je rondvaren en de wereld ontdekken.
* Materialen verzamelen
  + Er zijn mijnen en bossen waar men materialen kunnen verzamelen
* Materialen verkopen
  + Hierdoor kan je geld verdienen door verzamelde materialen te verkopen
* Winkels
  + Hier kan men boten, voedsel en water kopen
* Grond kopen
  + Er zijn stukken grond met huizen erop die als een huis kunnen dienen voor de speler
* Geldeenheid
  + Hiermee kunnen spelers grond of voedsel kopen
* Kisten met materialen
  + Deze zijn verspreid over de wereld en zijn zeldzaam
* Dag/nacht cyclus
  + Hiermee het dag en nacht gemaakt in de game
* Honger en dorst systeem
  + Dit zorgt ervoor dat je voedsel en water moet vinden of kopen
* Inventaris
  + Hier zie je alles wat je bijhebt
* Wapens
  + Hiermee kun je meedoen in PvP
* Accountsysteem
  + Dit betekent dat je een account nodig hebt om te kunnen spelen
* Arduino controller
  + Dit is een hardware controller waar twee joysticks opzitten en knoppen/displays opzitten

# Doelstelling

Wij willen met dit project verschillende doelen bereiken. Nordin wil namelijk graag meer over Arduino en de connectie met C# leren. Jordy wil meer leren over Unity en networking via Unet.

# Afspraken

Algemeen

* Eerst wordt er aan het singleplayer script gewerkt en dan wordt het omgezet naar een multiplayer script
* Het ES-gedeelte speelt een belangrijke rol in de must

Nordin

* Focust vooral op de Arduino controller
* Maakt af en toe Unity scripts

Jordy

* Focust vooral op Unity scripts
* Maakt af en toe ook voorwerpen voor in de wereld via blender

# Grenzen

Do’s

* NPC’s die dienen als verkopers en kopers voor spelers.
* Verschillende dorpen/forten verspreidt over de eilanden.
* Stukken grond waar huizen op staan waar ook een stuk land bij ligt om gewassen te planten
* Uitgebreide Arduino controller is belangrijk in dit project.

Don’ts

* Character customization
* Verschillende seizoenen
* Natuurkundige factoren (wind, temperatuur)

# Plan van Aanpak

Als eerst gingen wij een concept bedenken van het design van de game. Zonder dit concept kunnen wij niet verder aangezien we dan geen rekening kunnen houden met elkaar. Nadat dit klaar is gaan we programmeren. Eerst zorgen we ervoor dat het lopen en interactie systeem goed is opgebouwd. Dan begint Jordy met het maken van het honger en dorst systeem. Nordin is dan ook al begonnen aan de Arduino controller om een object te laten bewegen net als de player beweegt. Op dit punt is een groot deel van de basis klaar. Nu begint Jordy aan het verzamelen van materialen en het toevoegen van een boot. Nordin begint dan aan het verbeteren van de Arduino controller met een camera functie. Nu dit klaar is begint Jordy aan de NPC’s en Nordin helpt hier ook aan mee. Uiteindelijk wordt alles gefinetuned en worden er extra’s (shoulds en coulds) toegevoegd.

# Eisen en planning (WorkBreakDown)

# Over dit document

## Afkortingen

* NPC : Non Player Characters
* PvP : Player versus Player
* ES : Embedded Systems

## Referenties

nvt

## Definities

nvt

## Gebruikte materialen

Microsoft Excel 2016: voor WBS.

# Bijlagen

nvt