Plan van aanpak – Jeffrey Saydam

Mijn game “CellInvaders” ben ik momenteel in Unity2D aan het maken. Daarin maak ik gebruik van de standaard component (zoals, Collider2D, Rigidbody2D en AudioSource). De rest codeer ik zelf. Ik maak via mijn code veel gebruik van de SetActive() methode om zo Destroy() te illusioneren. Dit is minder efficiënt voor het geheugen, maar wel om buggs tegen te gaan. Uit ervaring is Unity een zwakke engine en dit is mijn grootste risico. “slim coderen” zal niet goed werken in Unity, daar ben ik nu met dit project ook al achtergekomen. Ik heb mijn code dus moeten verdommen door alles letterlijk op te schrijven, zodat Unity niks kan overslaan. Als dan alles werk zoals ik dat wil, dan ga ik nog kijken of ik het wat efficienter kan gaan programmeren. Alhoewel dat niet echt nodig zal zijn aangezien dit een kleine 2D game is.