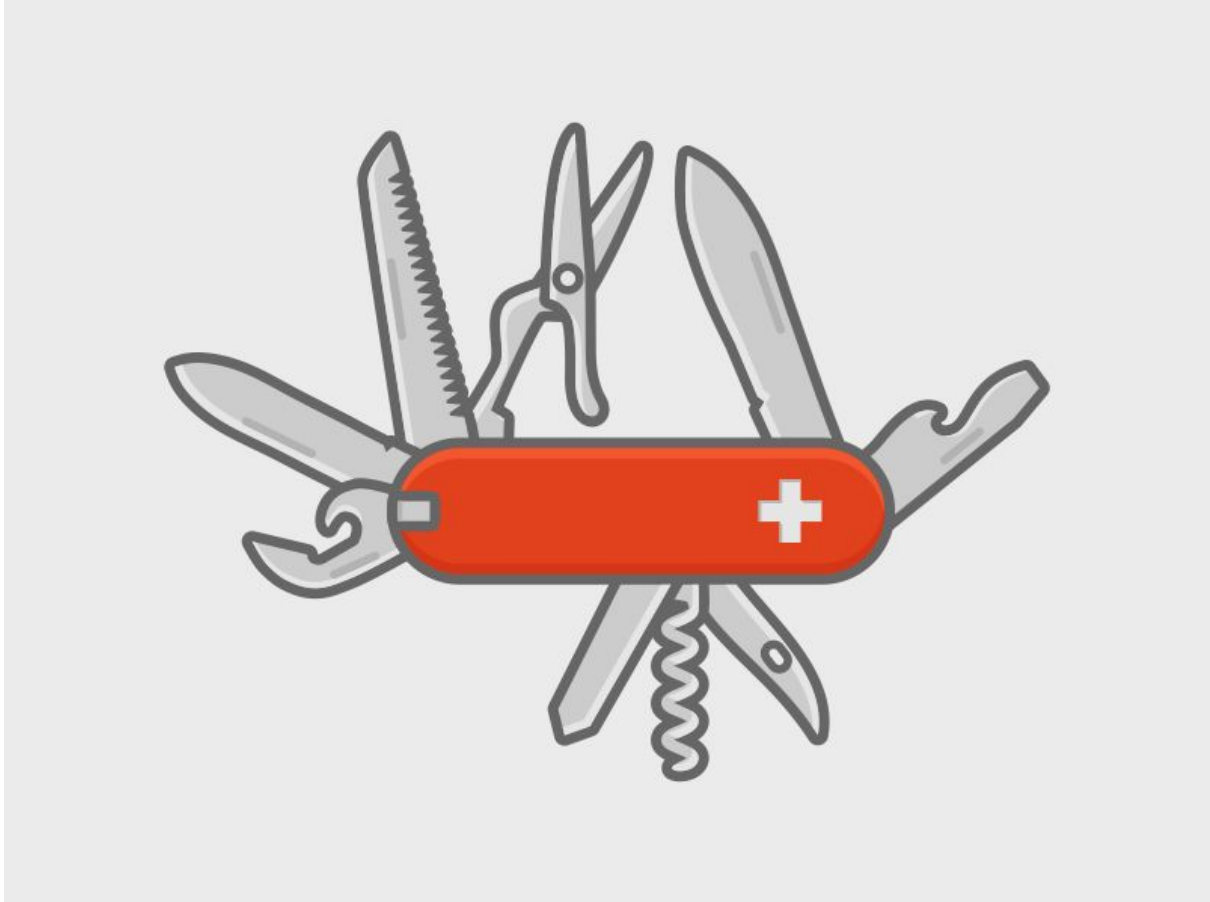


The “Swiss” Project Utility Tool



Door Niels Poelder
Klas KERNM 1 GDEV
Studentnr 3028718
Datum 19/9/2019

Concept

Voor dit project wilde ik graag een tool maken waar ik zelf heel veel nut aan heb en waar ik vaak bij een project tegen aan loop. Twee dingen daarvan zijn dat het managen van een project een hoop gedoe is, vooral met het opzetten van trello en alles bij houden, dat zijn veel handelingen, dus leek het mij handig om een soort van trello tool in de Unity editor te bouwen. Deze tool heb ik "Project Management" genoemd.

Ten tweede heb ik ook vaak last met het bij houden van de "Game essential" prefabs die de core en basis vormen van mijn spel. Dingen zoals de camera, post processing, spelers, ui en andere belangrijke componenten die zorgen dat het spel werkt zijn vaak voor mij moeilijk te vinden, helemaal als je 100den prefabs hebt. Dus heb ik een tool gemaakt waarmee je de prefabs gewoon simpel kan assignen in de editor en op de druk van een knop alles word geïmporteerd naar de scene. Als één of meerdere objecten al in de scene staan dan worden deze niet toegevoegd. Deze tool heb ik "Scene Requirements" genoemd.

Code structuur toelichting

Voor de code structuur had ik nogal moeite met het desigen. Ik ben toch gegaan voor een OOP aanpak waarbij ik de tool in meerdere componenten heb verdeeld en deze allemaal aanroep vanuit de tool window. Verder maak ik gebruik van scriptable objects om de Project Management tool data en objecten op te slaan. Daarnaast gebruik ik een JSON file om bij te houden welke prefabs allemaal bij de Scene Requirements tool horen. Verder heb ik ook gebruik van SerializedProperty's die de Game objecten converteren naar "objects" zodat ik deze kan assignen naar de Scene requirements tool

Video van de tool

<https://youtu.be/tCK3XoXdysM>

Link naar de github

<https://github.com/Bengel2004/Unity-ProjectTool>

User tests

Test Subject: Luuk Langenhorst (Game Designer)

Feedback

Scene requirements meerdere objecten er in kunnen slepen (ARRAY). Verder is de styling en de flow erg fijn naar zijn impressie.

Project trello tool

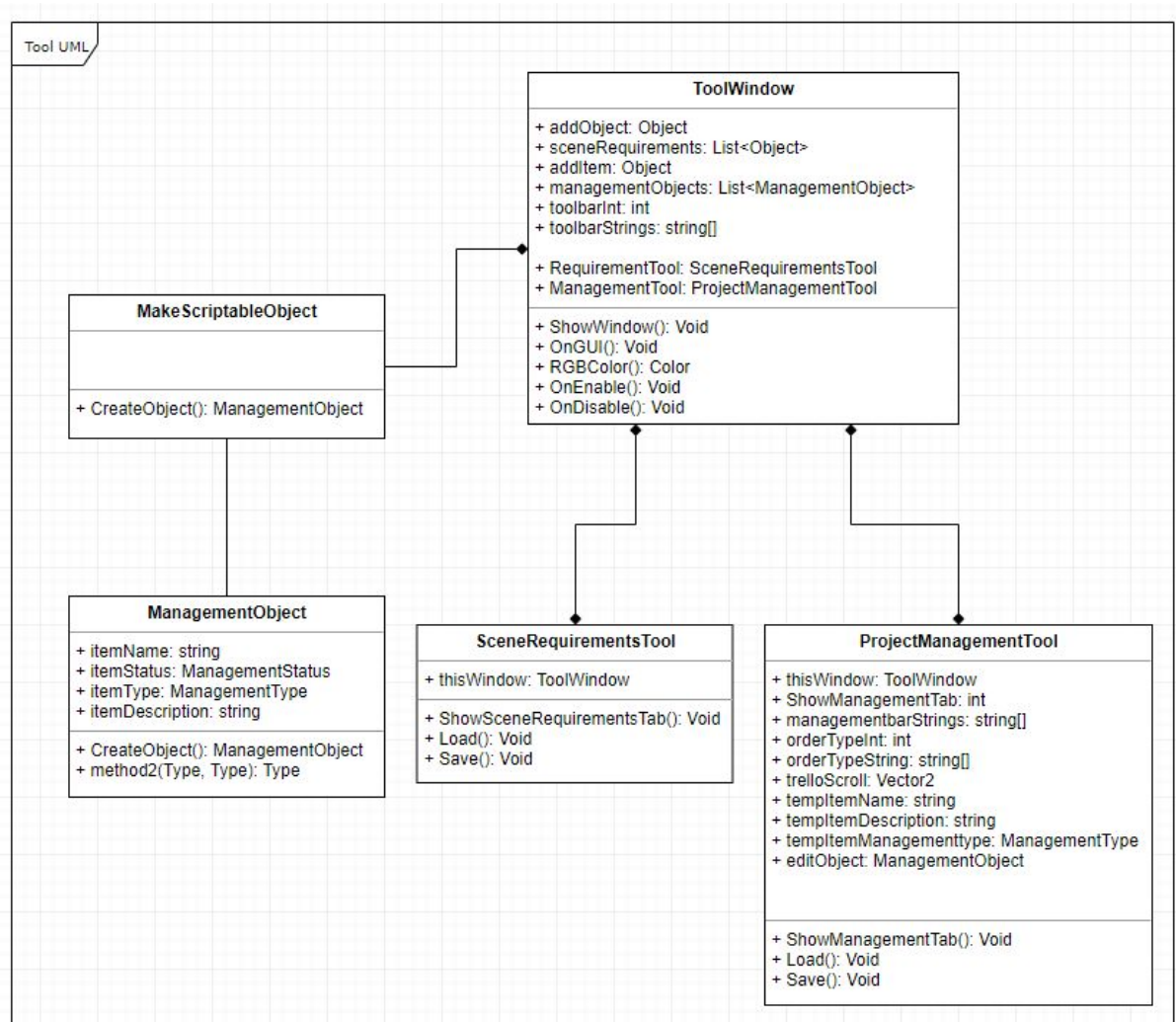
- Optie om boards aan te maken (scriptable objects board, array) V
- Knoppen kleiner V
- Maak een edit knop aan V

Luuk ziet veel potentie in de tool. Verder zou hij graag nog verdere uitbreidingen willen zien.

Extra features suggested

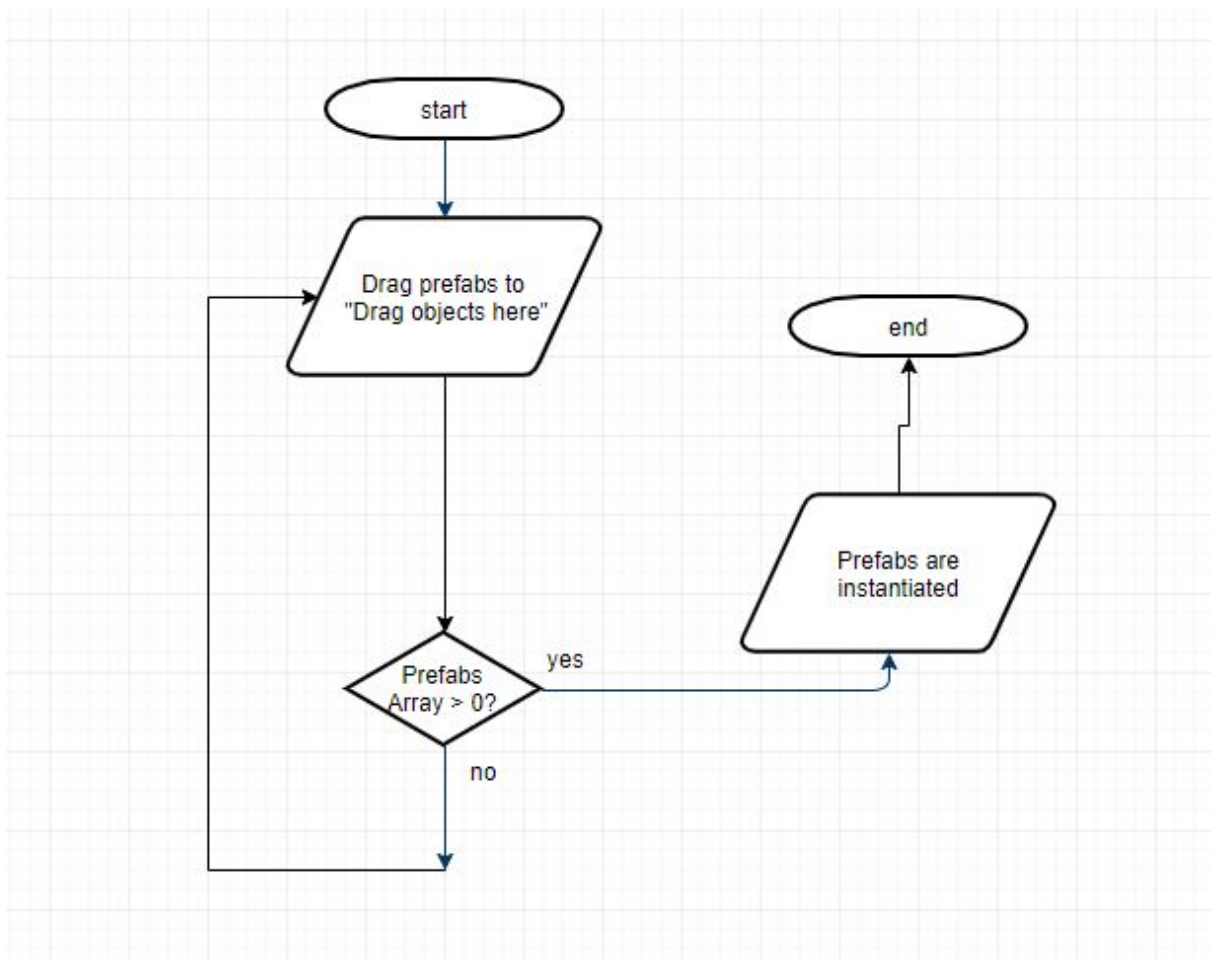
- Als jij saved, dan krijg je in het tekst vender in een tekst tab wat je hebt veranderd (scripts, objecten en prefabs).
 - Venster toggle slide knop naar beneden die het script laat zien en daarmee kan je scripten/prefabs kan vergelijken. Hiermee kan je meerdere versies van je saves vergelijken.
 - Een knopje waar je op kan klikken om je versies te vergelijken.

UML Class Diagram

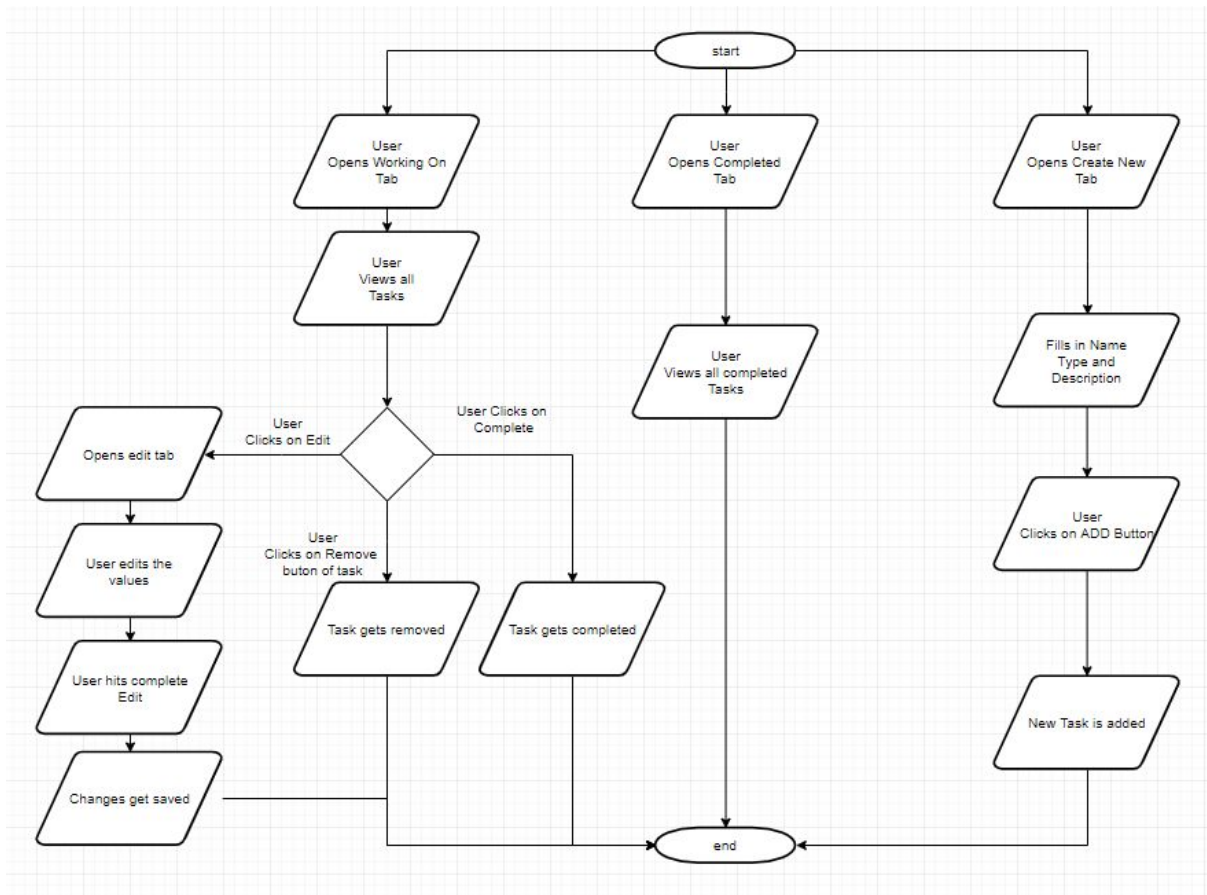


Hier ziet u een afbeelding van de UML diagram

UML General User Flow



Dit is de general user flow van de Scene requirements tool.



Dit is de general user flow van de Project Management tool.