Game DeV - Kernmodule 2

### Toolideen:

**Pathvinding/tracing tool**

Een tool waar mee je een pat kan maken door middel van punten te plaatsen waar de geselecteerde mobs langs lopen.

Functies:

-Give GameObject followScript

**objectplacer/mapmaker:**

Een tool die geselecteerde objecten op gekozen positie neerzet

Functies:

-Random

-Colom (huizen/straat)

-Rename Objects

Raycast naar terrain om pos te bepalen en om het object te verwijderen als het nodig is

<https://www.lynda.com/Unity-tutorials/Welcome/443031/483104-4.html>

<http://josbalcaen.com/unity-editor-place-objects-by-raycast/>

http://josbalcaen.com/documents/ObjectGroupInspector.cs

**Character Creator:**

Een tool die vanuit prefabs een carater maakt en opslaat als object

functies:

-Randomize

-Save

-Scale slider

**Een combo van de opjectplacer en de Character creator maar dan met huizen**

Tile maker - House (werkt samen met Object placer)

Een tool waarin je huizen kan maken door middel van prefab objecten (deuren,

ramen etc.)

meshMaker

Een tool die op basis van punten een mesh maakt in unity

flocking tool

robots uit unity game aanpassen via tool

### Week 1:

Opdracht voor Kernmodule2 = Tool maken

Deadline Donderdag 19 Januari (inleveren als .Zip).

//opzoeken

misschien namespace gebruiken

public int bla{

get;

set;

}

switch;

case;

//conventies

Local var met \_

void blabla(int \_biep, float \_boop){

int \_x;

}

//WerkLes

CustomInspector

usingUnityEditor;

public class … : Editor

//EditorGUILayout

**Week3:**

-data driven architecture

-file Input/Output

-serialization

-reflection

Data driven architecture

Maak tools zo dat andere mensen makkelijk aan het werk kunnen en niet veel kunnen aanpassen.

File Input/Output

file stream: open - flush - [close]

memory stream: load - file - memory (loop) - save

save tussendoor bij load screans

Stream writer

ENUM OPZOEKEN

**Plekken waar je files naar schrijft**

realtime

-resourses

-streaming assetpath

-presistent data

editor

-data path > project assets folder

**Opdracht Tool**

Persoonlijkheid - good/evil - str/int/agi

**Serilization**

-Binary

ook Private

Class en assembly moeten exact hetzelfde zijn

-XNL

public members

backward compatibility

forward compatibility

MultiPlatform:

In de game een abstract class aanroepen die kijkt op welke platform je zit

**OPTIE1**

Abstract class

Switch application.platform

case runtimeplatform.Andriod

break

**OPTIE2**

#if UNITY\_EDITOR

//doestuff

return new **functie**

#elif

#if UNITY\_ANDROID

//Do stuff

#elif

### 