

Technisch Ontwerp

Omschrijving

Hier schrijf je het technisch ontwerp. Je maakt dit document als je een functioneel ontwerp hebt en dus de details van het project kent. In het technisch ontwerp beschrijf je de belangrijkste technische keuzes en benodigdheden en stel je de regels voor de manier van werken vast. Dit is een groeiend document wat betekent dat je dit constant bijwerkt gedurende de ontwikkeling van het project. Het is belangrijk dit document af te stemmen met het team, zodat ze de regels begrijpen. Als je specifieke benodigdheden of wensen hebt dan bespreek je deze met de opdrachtgever.

Benodigdheden

- Een kop/header
- De naam van het project
- De naam van eventuele teamleden
- Duidelijke opmaak voor het gehele document

Overzicht

- Een introductie van het hele project (dit beschrijf je vanuit het oogpunt van een programmeur)

Benodigdheden

- Lijst van alle software die nodig is om te kunnen ontwikkelen en waarom
- Lijst van alle hardware die nodig is om te kunnen ontwikkelen en waarom

Doel

- Platform (een of meer doel platformen waarop het gespeeld wordt en waarom)
- Aanbevolen hardware (beschrijf de hardware die nodig is om het spel in perfecte staat te kunnen spelen)
- Minimale hardware (beschrijf welke hardware nodig is om het spel op zijn minst fatsoenlijk te kunnen spelen)
- Engine (welke engine wordt eventueel gebruikt voor de ontwikkeling en waarom)

Projectregels (werkwijze)

- Folders structuur (beschrijf de opmaak van folders en directories)
- Bestandtypes (lijst van alle types waarmee gewerkt wordt en waarom)
- Benaming (omschrijf hoe bestanden genoemd moeten worden)
- Versiebeheer (omschrijf hoe bestanden aangeleverd moeten worden en welke methode gebruikt wordt (GitFlow, Github, etc.)
- Andere regels

Technische Keuzes

- Rendering en view (welk 'rendering path' specifieke effecten, perspectief, etc.)
- Fysica (Wat voor 'physics' worden gebruikt, 2D, 3D, ragdolls, animaties, etc.)
- Scene management (Alles in 1/ scene per level/ etc.)
- AI (gedragsdiagrammen, 'finite state machines', scriptes, pathfinding, etc)

- Manager objecten (Managers toegestaan? Welke managers, verantwoordelijkheden, etc.)
- Interface (welk User Interface systeem, hoe werkt de HUD, etc.)
- Spelers (Hoe werkt de besturing, verandering van besturing, split screen/ gedeelde camera, LAN, Online, etc.)
- Data opslag (Wat wordt opgeslagen/geladen en hoe, statistieken/highscores, online data, (game)balans, etc.)
- Cutszenes (hoe werken deze)
- Etc.