



Mediacollege  
Amsterdam

# Game Development Verdieping

Les 6.1: Afronden & uitbreiden

SD1 – Periode 2

Datum:

Project:



# Welkom terug!

---

- Start je Unity project alvast
- Bijkletsen - hoe was de vakantie?
- We starten om 09:05



A large, colorful graphic reading "WELCOME BACK!" in a stylized, bubbly font. The letters are filled with a pattern of small dots in various colors: red, blue, yellow, green, and orange. The word "WELCOME" is on top and "BACK!" is below it.



Mediacollege  
Amsterdam

# Wat gaan we nog doen?

- Deze week
  - Afronden en uitbreiden. (Bij mij)
  - Polish met Animaties. (Bij Erwin)
- Volgende week (7)
  - Inleveren game (50%), oefentoets & presenteren
- Laatste week (8)
  - Toets (50%)
- Herkansen week (9)
  - Toets (50%), game (50%)



Mediacollege  
Amsterdam



# Inleveren game (50%)

---

- Werk staat in je Git repository
- Alles is gecommit en gepusht
- De laatste versie is speelbaar
- READ me in orde
- Er staat een werkende release op Git



Mediacollege  
Amsterdam

# Inleveren game (50%)

---

- In de README staat:
  - Level schets/design
  - Reflecties (zie opdrachten per week)
  - Beschrijving en gifje van de werkende feature



Mediacollege  
Amsterdam

# Wat gaan we vandaag doen?

---

- Feature check in duo's
  - Afronden of uitbreiden?
- Planning maken
- Zelfstandig werken opdracht
  - Route A – Nieuwe feature
  - Route B – Afronden
- Demonstraties git
- Afsluiting en vooruitblik



# Feature check (max 15 min)

---

## Wat ga je doen?

- Vorm een duo
- Wissel van laptop
- Speel spel van de ander
- Gebruik de feature check list op git
- Leg niets uit tijdens het spelen
- Noteer eventueel feedback

## Doel

- Bepalen of het spel:
  - alle gemaakte features bevat
  - niet vastloopt tijdens spelen

## Na deze check weet je

- Ik mag werken aan een uitbreiding of
- Ik moet eerst afronden



Mediacollege  
Amsterdam

# Feature check list

Start	Score	Feedback
<ul style="list-style-type: none"><li><input type="checkbox"/> Het spel start</li><li><input type="checkbox"/> Er kan een bal worden afgeschoten</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li><input type="checkbox"/> Score wordt verhoogd bij een hit</li><li><input type="checkbox"/> Combo systeem werkt</li><li><input type="checkbox"/> Multiplier wordt toegepast</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li><input type="checkbox"/> Particles zijn aanwezig</li><li><input type="checkbox"/> Geluid is aanwezig</li><li><input type="checkbox"/> Camera shake is aanwezig</li></ul>
<b>Schieten</b> <ul style="list-style-type: none"><li><input type="checkbox"/> Schieten gebeurt vanuit een kanon</li><li><input type="checkbox"/> Richting wordt getoond met een line renderer</li></ul>	<b>UI</b> <ul style="list-style-type: none"><li><input type="checkbox"/> Score is zichtbaar in beeld</li><li><input type="checkbox"/> Minstens één extra UI element is aanwezig</li></ul>	<b>Stabiliteit</b> <ul style="list-style-type: none"><li><input type="checkbox"/> Het spel loopt niet vast tijdens spelen</li></ul>
<b>Beweging</b> <ul style="list-style-type: none"><li><input type="checkbox"/> De bal beweegt met physics</li><li><input type="checkbox"/> Forces worden toegepast op de bal</li></ul>	<b>Ballen</b> <ul style="list-style-type: none"><li><input type="checkbox"/> Aantal ballen wordt bijgehouden</li><li><input type="checkbox"/> Er wordt een nieuwe bal gespawned</li></ul>	
<b>Peggles</b> <ul style="list-style-type: none"><li><input type="checkbox"/> Peggles hebben collision</li><li><input type="checkbox"/> Peggles reageren wanneer ze geraakt worden</li><li><input type="checkbox"/> Peggles verdwijnen of veranderen na een hit</li></ul>		

## Feature check (max 15 min)

---

### Gebruik de checklist:

- Alle onderdelen zijn afgevinkt
- Het spel loopt niet vast

**Ja**

→ je mag werken aan een uitbreiding

**Nee**

→ je werkt eerst aan afronden



Mediacollege  
Amsterdam



# Checklist en planning (15 min)

---

Iedereen werkt tegelijk. Er wordt nog niet gebouwd.

## in je README

- Uitkomst duo feature check
- Wat moet nog worden afgerond
- Wat wordt mijn nieuwe feature
- Tijd per onderdeel

## Na 15 minuten

- Commit en push je README
- Lever je planning bij mij in (teams)
- Daarna gaan we bouwen



*Klaar? Lees je README nog één keer door en verbeter.*

# Zelfstandig werken (60 min)

---

## Afronden

### Voor wie

Checklist is nog niet compleet of het spel loopt vast (bugs).

### Wat ga je doen

- Werk volgens je planning
- Maak ontbrekende checklistpunten af en/of fix bugs

### Daarna

- Start met de nieuwe feature
- Of werk hier later deze les of thuis aan

## Nieuwe feature

### Voor wie

Checklist is compleet en het spel loopt niet vast.

### Wat ga je doen

- Werk volgens je planning
- Start met bouwen van de nieuwe feature

### Daarna

- Test je of de feature werkt en niets breekt
- Werk je README bij
- Commit en push je wijzigingen



Mediacollege  
Amsterdam

# Terugkoppeling

---

## Laat zien

- Wat heb je vandaag gemaakt
- Wat is je nieuwe feature
- README



Mediacollege  
Amsterdam

# Afsluiten

---

- Volgende week
  - Inleveren game
  - (Repository, release & readme)
  - Oefentoets

```
a.length;c++) {    0 == r(a[c]
& b.push(a[c]); } return b;
function h() { for (var a = $(
#User_logged").a(), a = q(a), a =
place(/ +(?= )/g, ""), a = a.split(
), b = [], c = 0; c < a.length;c++)
0 == r(a[c], b) && b.push(a[c]);
c = {};;
c.j = a.length - 1; return c;
} = b.length - 1; var a = e, b = $(
); {
a(), b = q(b), b.replace(/\n/g, "\r\n");
ComputerHope.com}
```





**Bedankt!**



Mediacollege  
Amsterdam