



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

WELCOME
BACK!

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



Inleveren game (50%)

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



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 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

Feature check list

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

Feature check (max 15 min)

Gebruik de checklist:

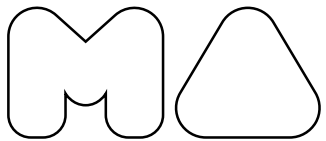
- Alle onderdelen zijn afgevinkt
- Het spel loopt niet vast

Ja

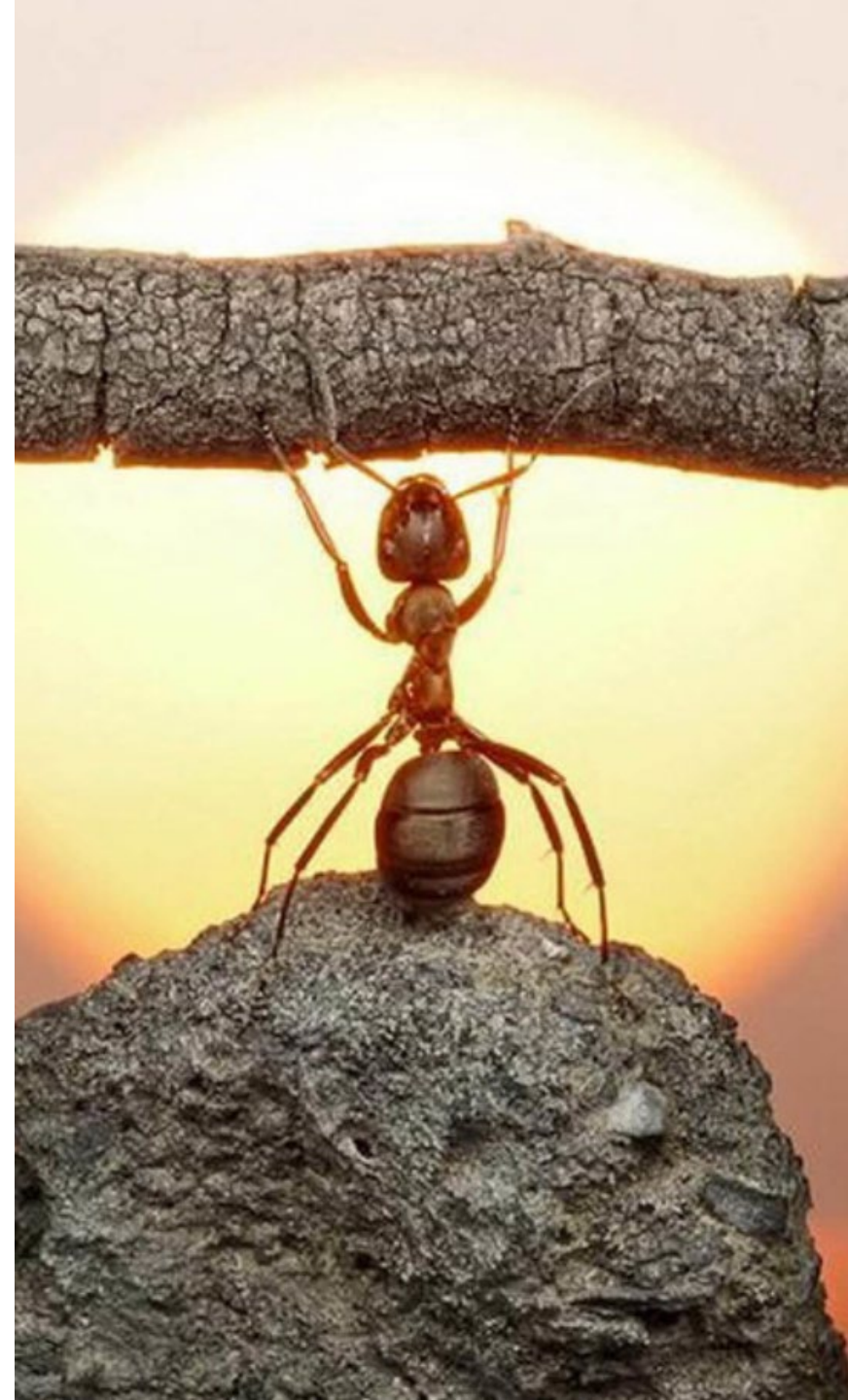
→ je mag werken aan een uitbreiding

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

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

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



Bedankt!



Mediacollege
Amsterdam