verslag

Verdieping software

VISUAL SCRIPTING

Jesse Braaksma 0254034, 23sdg

Verdieping software (K1315)

Contents

[Software pakket onderzoek 3](#_Toc210028158)

[Vacatures vergelijken 3](#_Toc210028159)

[Software vergelijking 5](#_Toc210028160)

[Uitgebreide reden 5](#_Toc210028161)

[Accessibilty 5](#_Toc210028162)

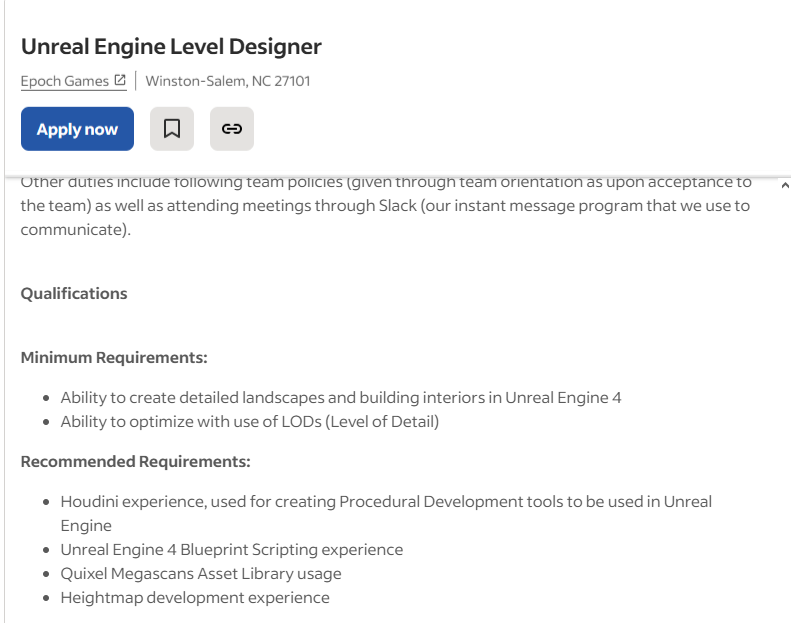
# Software pakket onderzoek

## Vacatures vergelijken

AION Robotics Corporation[[1]](#footnote-1)

A screenshot of a web page

AI-generated content may be incorrect.Bij AION Robotics zie ik al meteen dat unreal engine blueprints al meteen gebruikt kan worden voor meer dan games zoals besturing’s systemen voor diep in mijnen en over grote olievelden. Een mooi alternatief als een plek in de games sector niet mogelijk is.

Epoch Games[[2]](#footnote-2)

Epoch heeft een stage plek open staan voor het maken van een omgeving in hun nieuwe game en het maken van het interieur van gebouwen hierbij is het blijkbaar ook mogelijk om blueprints te gebruiken om de leef omgeving in games pakkender te maken.

Marine

A screenshot of a computer

AI-generated content may be incorrect.De marine heeft geen vacature open staan voor het maken van hun trainings programma’s maar ze hebben mij wel uitgenodigt om te komen kijken bij een informatie dag. Daar ben ik heen geweest en hebben ze uitgelegt dat ze grotendeels blueprints gebruiken voor het maken van hun serious games.

# Software vergelijking

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Engine’s | accessibilty | Beginner friendly | C++ | Gratis assets | Gemakkelijke  High quality graphics |
| Unreal  blueprints | Goed | Goed | Standaard | Goed | Goed |
| Unity | Medium | Medium | Add-on | Goed | Goed |
| Godot | Slecht | Slecht | Add-on | Medium | Medium |

## Uitgebreide reden

### Accessibilty

Unreal engine[[3]](#footnote-3)

Unreal engine krijgt van mij een goed op accessibility omdat het in Unreal al ingebouwt zit en ook voor veel dingen standaard wordt gebruikt en daarom om helemaal zijn eigen class heeft gekregen voor objecten die Blueprints gebruiken. Een persoonlijk pluspunt van mij bij Unreal is de QOL features die de engine heeft.

Unity[[4]](#footnote-4)

Unity krijgt van mij een medium, Unity heeft ook een visual scripting component ingebouwt, het gebruikt precies dezelfde value’s die ik al veel zelf heb gebruikt en geschreven in code. Voor de rest valt mij op dat de script machine weinig overzichtelijkheid opties heeft. Daardoor kunnen de nodes snel door elkaar heen lopen, waardoor het onduidelijk wordt wat hun doel is.

Godot[[5]](#footnote-5)

Godot kreeg van mij slecht

1. https://www.indeed.com/viewjob?jk=fc13745284276456&from=shareddesktop\_copy [↑](#footnote-ref-1)
2. https://www.indeed.com/viewjob?jk=b6c86b941c90688f&from=shareddesktop\_copy [↑](#footnote-ref-2)
3. https://www.youtube.com/watch?v=Xw9QEMFInYU [↑](#footnote-ref-3)
4. https://unity.com/features/unity-visual-scripting [↑](#footnote-ref-4)
5. https://docs.godotengine.org/en/3.5/tutorials/scripting/visual\_script/getting\_started.html [↑](#footnote-ref-5)