



QuizRacer

Reflectieverslag

<https://github.com/geitjee/EGPU-lessen>

Jesse Schillemans
Studentnummer: 1761152
Hogeschool Utrecht
HBO-ICT
jesse.schillemans@student.hu.nl
QuizRacer
11-11-2022
Versie 1.0

Problemen

Omdat ik al ervaring met Unity verliep het programmeren eigenlijk vrij soepel. Ik had met het programmeren weinig problemen. Op het begin liep ik tegen de UI aan wat niet meer via `UnityEngine.UI` kon worden aangeroepen maar via `TMPPro` moest. Eerst keek ik zelf in de inspector waarom hij niet bij het tekst element kon komen en zag al snel dat het een andere naam had maar deze zag ik niet tussen de lijst van UI elementen dus moest ik uiteindelijk snel op internet de oplossing zoeken.

De grootste problemen had ik met maken van de quiz. Ik had dit overgehouden als laatste element in het spel. Ik had de keuze gemaakt om gewoon een quiz vooraf te maken omdat je anders niet dezelfde maps kon gebruiken om over te racen want daar konden geen vragen tussen geplaatst worden en dat haalde een beetje het leuke (moeilijke) perspectief van het spel weg. Het idee achter het spel was namelijk dat je een moeilijke race zo snel mogelijk moest afleggen. Dit zou snel en vaak achter elkaar moeten kunnen, maar door de quiz vooraf te zetten is dit niet meer zo en moet je telkens weer de quiz maken als je restart. Ik had dit kunnen aanpassen maar zag hier geen makkelijke oplossing in en had er niet meer de tijd voor om het te implementeren. Ik wilde de quiz wel zo maken dat de vragen makkelijk vervangen konden worden wat ik nu op een hele nette manier heb gedaan vind ik zelf. Het was even nadenken over het zo herbruikbaar mogelijk maken van mijn code maar heb het script redelijk klein gehouden al kon het waarschijnlijk op een paar plekken nog beter.

Ik had met de maps die ik in blender had gemaakt het probleem dat de materials niet goed mee gingen waardoor ik uiteindelijk heel veel van dezelfde soort kleur materialen had. Dit heb ik opgelost door handmatig de materials te verwijderen en op elk stukje weg dezelfde material te zetten wat tijdrovend was.

Reflectie

Over het algemeen ben ik blij met het spel ik had er meer moeite in kunnen steken en vooraf beter na kunnen denken over het implementeren van de quiz want het spel is een stuk leuker om te spelen zonder het quiz onderdeel omdat je op latere levels vaak van de map af valt en dan weer de quiz opnieuw moet maken. De manier waarop ik de highscores heb geïmplementeerd in het menu is ook geen hele goede manier om het te doen maar vond het verder een wel goed werken.