

Misha van den Heuvel

3022012

Building Playful Worlds Puzzle Shooter

29 maart 2019

Versie 1

Vincent Booman

Einddocumentatie

Ik vind werken in Unity heel leuk en ik heb er heel veel van geleerd. Elke keer dat ik dit bestand open, lees ik deze regels als eerste en daarom lijkt het me voor mezelf handig hier dan ook gelijk de belangrijkste lessen op te sommen. Ik moet nog heel veel leren. Code moet opgeruimd zijn om te werken. Eerst iets proberen voordat je besluit dat het niet kan. Source Tree is een youk.

Werken in Unity is heel tof en heel inspirerend, maar het neemt wel heel veel tijd in beslag en er is immens veel om te weten. Het lijkt me heel erg leuk om nog heel veel verschillende games volledig zelf van A tot Z op te zetten en tegen al het bijbehorende gedoe aan te lopen. Zo heb ik nu bijvoorbeeld een heel leuk idee voor mijn eindexamenproject: een exploratieve kartracer die ik in 20 seconden in de lift kan pitchen geeft mij als persoon volledig weer. Echter, waar ik dit project tegenaan liep is dat ik als game artist maar ongeveer 10% van mijn tijd en energie aan art heb kunnen geven. Daar staat dan zo'n 10% aan programmeren in C Sharp tegenover, wat ik redelijk vind, ware het niet dat de andere 80% gestoken is in het leren van C# (en Unity zelf). Ik heb veel gekeken naar Brackeys en het officiële kanaal van Unity zelf, daarnaast heb ik voor situatiegerichte problemen situatiegerichte video's van situatiegerichte kanalen bezocht. Aan de ene kant vind ik deze 80% jammer, maar aan de ander kant wordt dit overschaduwd door het plezier dat ik had in bijvoorbeeld het zien van een bewegend zelfontworpen dinoskelet.

Een compiler raakt heel erg overstuur als er regels code instaan die andere regels tegenspreken. Het klinkt heel logisch maar ik vond het erg lastig om hier aan te blijven denken. Ik heb gedurende het volledige project heel veel verschillende dingen geprobeerd, waarna ik mijn scripts vervolgens niet altijd even netjes weer heb geordend. Als ik dit een volgende keer wel naar behoren uitvoer, denk ik dat ik een heel mooi iteratief project bewerkstellig. Zo had ik mijn vader een zelfgemaakte prent van een tyrannosaurus rex laten zien, waarna hij zei dat ik het zo moest maken dat ik er onder door kon lopen. Ik vond het een bijzonder onmogelijk idee en wuifde het gelijk weg. Echter, toen ik Maya een beetje begon te begrijpen, heb ik gelijk mijn kans gegrepen en eindigde ik zeer tevreden met het resultaat evenals mijn instelling. Ik ben benieuwd naar de voordelen van Source Tree over de applicatie van GitHub zelf.

Mijn applicatie speelt zich af in de belevingswereld van een kind met een pistool. Het kind is zijn stripboeken kwijt en gaat ernaar op zoek; gestijld naar zijn grote held Lucky Luke. Onderweg komt hij geen mensen tegen en leert hij zo dat hij zijn virtuele nijd ook kwijt kan raken zonder op mensen te schieten.