Josh Kumar 20-04-2023

2135908

MMVAOO0B

Basis programmeren van games

Documentatie

Tijdens de opdracht basis programmeren heb ik voor mezelf wekelijks bijgehouden wat ik die week elke dag heb gedaan in een trello bord. Zie hier onder de documentatie van de afgelopen 6 weken.

Planning:

Afbeelding met schermopname, Multimediasoftware, software, tekst

Automatisch gegenereerde beschrijving

Logboek:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Datum: | Activiteit: | Uren: | Problemen en Oplossingen |
| 03-06  t/m  10-06 | Begin aan ruwe planning. GDD maken. | 35 uur | Probleem: Wat voor game maken. Oplossing: Research nodig daarvoor. |
| 11-06  t/m  18-06 | In gesprek met Mw. Jacob voor feedback en Feedback toe passen voor GDD. | 37 uur | Probleem: veel aanpassen.  Oplossing: klant tevreden. |
| 19-06  t/m  26-06 | bouwen game. | 40 uur | Nog nergens tegen aan gekomen. |
| 27-06  t/m  03-07 | Errors oplossen en een Gesprek met Mw. Jacobs inplannen voor eventuele feedback op de game. | 40 uur | Probleem: Bug in de game dat ik terug kan lopen in de game.  Oplossing: Code gevonden die dat blokkeert. |
| 04-07  t/m 11-07 | Met Mw. Jacobs aan tafel en mevrouw de game laten zien en feedback verder in de week toepassen. | 40 uur | Probleem: klant vindt de game te sloom spelen.  Oplossing: de speed van Lara aanpassen. |
| 12-07  t/m  19-07 | Game laten testen door verschillende mensen op school en door Mw. Jacobs zelf en verdere feedback aanpassen. | 40 uur | Probleem: de game is te makkelijk.  Aanpassing: Meer obstakels toevoegen en na elke level wordt Lara sneller. |
| 20-07  t/m  29-07 | Eindproduct presenteren en document typen voor eventuele toekomstige gebruikers | 40 uur | Geen problemen. |

Lokale werkomgeving

Voor deze opdracht heb ik gewerkt met een Macbook pro 13’ inch uit 2019 met een i5 Processor en een werk geheugen van 8GB. Ik heb het document getypt in Microsoft Word en ik heb de game gemaakt in Unity.

Overdrachtsdocument

Projectoverzicht:

Naam van de game: [Game Naam]

Huidige ontwikkelingsfase: [Fase]

Tools en software:

Game-engine: [Naam game-engine]

Programmeertalen: [Lijst van gebruikte programmeertalen]

Ontwikkelomgeving: [Software/IDE]

Code-repository:

Toegang tot de code-repository: [URL en credentials]

Belangrijke branches: [Lijst van belangrijke branches]

Documentatie:

Overzicht van de architectuur: [Beschrijving van de belangrijkste componenten]

API-documentatie: [Indien van toepassing]

Databasestructuur: [Beschrijving van de database en het gegevensmodel]

Taakbeheer:

Huidig taakbeheersysteem: [Naam van het systeem]

Toegang tot taken en planning: [URL en credentials]

Lijst van lopende taken: [Belangrijke taken en hun status]

Testen en kwaliteitsborging:

Huidige teststrategie: [Beschrijving van gebruikte testmethoden]

Testgevallen en resultaten: [Indien beschikbaar]

Game designdocument

**Titel:** Gold digger

**Concept:**

Het draait allemaal om een karakter dat springt en rent en die ondertussen gekke dingen doet om obstakels te ontwijken. Het genre van het spelletje is platform.

**Verhaal:**

Het gaat om een vrouw die opzoek is naar de rijkste man en door middel van alle levels te behalen in verschillende steden worden de mannen steeds rijker en krijgt ze steeds meer geld te pakken door over obstakels te gaan en arme mannen te ontwijken. Uiteindelijk vindt ze de rijkste man en heb je het uitgespeeld

**Gameplay:**

Het spel wordt gespeeld met de volgende toetsen WASD met WASD kan je omhoog, omlaag naar voor en naar achteren je ontwijkt obstakels door middel van springen bukken en wel zo snel mogelijk door te lopen anders vindt de man waar je achteraan zit misschien een andere vrouw.

**Personages:**

Er zijn 2 main karakters Lara en John Lara zit al haar hele leven achter John aan omdat John rijk is. Door bij John te komen moet Lara John jaloers maken door constant op rijke feestjes met andere mannen te zijn. Door op een geven moment in de duurste steden ter wereld te komen gaat John op Lara af en worden ze verliefd.

**Wereld:**

New York, Berlijn, Amsterdam, Singapore en Hong Kong het Begint in Amsterdam waar je Door de grachten achter John de mol zit om met hem op date te gaan.

**Levels:**

Er zijn 5 levels/steden waar je achter rijke mannen aan zit je begint in Amsterdam en eindigt in New York en Daar kom je John tegen.

**Geluid en Muziek:**

Er zit niet veel geluidseffecten er zit standaard wel een muziekje op de achtergrond. En hoor je Lara geld verzamelen zodat ze John kan overtuigen.

**Grafische stijl:**

Het design van de game moet sowieso een 2D game zijn met veel goud, crème, beige en zwarten het moet een rijke uitstraling hebben. Ook moet het een beetje de jaren ‘80/’90 gevoel hebben

**Platformen:**

Computer, Laptop voor zowel Windows Als Mac

**Doelgroep:**

12+ en het is voor mensen die vooral geïnteresseerd zijn in grappige liefdesverhalen.

**Risico's en Uitdagingen:**

Het verhaal goed uit in de game omdat het een leuk verhaal is alleen lastig om in een platform game te uiten.

**Bronnen en Inspiratie:**

Mijn inspiratie komt eigenlijk van Mario af die achter Bowser aan zit om Princess Peach te redden en ondertussen allemaal obstakels moet passeren in verschillende werelden om daar te komen.