Implementing checklist:

Artist:

* .FBX
* Alle Texture .png
* Animaties + Animation tree
* Prefab – Game Ready
* Benaming FBX -> Trello
* Animation Timeline goed

Developers

-Als in je in je persoonlijke map een map met testfiles zoals placeholders models en sounds etc is dat toegestaan maar verwijder het als je het niet meer nodig hebt

- GEEN Timer, gebruik IEnumerators

- Geen Gigantische if statements, gebruik enums en switch als mogelijk.

- Vermijd Grote void Updates, Maak functies zoals GetInput() etc.

- Prints en hun inhoud maken niet uit en mogen, maar na bugfixen asap weghalen.

- Engelse Variable namen.

- Cache zo veel mogelijk! Vermijd GetComponent<>().

- GameObject.Find() alleen noodzakelijk in start!

- Logische if statements bv. check eerst voor input en daarna voor raycast (if(Input.GetButtonDown("bla") && Physics.Raycast(transform.position,transform.forward,distance))

- Logsiche benamingen