Procesverslag

Wat heb je gedaan?

Ik ben begonnen met wat voor flipperkast i wou maken.

Ik besloot om een Star Wars thema te gebruiken om de flipperkast te maken. Ik maakte gebruik van de programma’s die wij door school konden gebruiken.

Hoe heb je dit gedaan?

Door in 3ds max een plane te plaatsen (een platte ondergrond) daar plaatste ik mijn schets van de flipperkast zelf op, daarna begon ik met de kast over te trekken met lijnen om uit eindelijk de kast te krijgen in lijnen, daarna heb ik alles extrude (alles in 3d te krijgen) toen ik de kast had heb ik die in unity gezet en ben ik begonnen met de losse onderdelen zoals de flipper en bumpers die ik ook in 3ds heb gemaakt. Voor de bumper heb ik een plane horizontaal geplaatst en heb ik er een afbeelding van een bumper op geplakt en ben ik er met cilinders mee bezig geweest om het te maken door 1 cillinder te gebruiken. Voor de flipper hebben wij met de klas de flipper gezamelijk gemaakt voor de flipperkast.

Ik heb daarna alles in unity geplaatst en alles op z’n plek geplaatst en heb ik textures er op gedaan die ik bij mijn thema vond passen.

Nu was het tijd om het te programeren door in unity een script aan te maken voor elk component dat ik heb gemaakt. Ik heb scripts gemaakt voor het bewegen van de flipper en het bewegen van de bal (de zwaartekracht heb ik hier voor gebruikt) en zorgen dat de bal terug kaatst van de bumper en ik heb een script gemaakt voor het lanceren van de bal en het glad maken van de baan heb ik ook met een script gedaan.

Waarom heb je het zo gedaan?

Ik heb dit zo gedaan omdat ik fan ben van Star Wars en ik er veel van af weet.

Wat kan je anders doen?

Het enige wat ik zou kunnen veranderen is een ander thema kiezen en flippers maken als lichtzwaarden.

Q&A report.

Er waren probleem in mijn unity waardoor mijn flippers niet konden bewegen wanneer er op mijn mesh op mijn flippers convex aan stond dat was gerepareerd door een lijn code in mijn script te doen.