

# Documentatie - 2D character movement tool

Naam: Nathan Nieuwenhuizen

Studentennummer: 3032208

Demo video: [https://www.youtube.com/watch?v=Midis\\_YbmUw&feature=youtu.be](https://www.youtube.com/watch?v=Midis_YbmUw&feature=youtu.be)

Package: [https://drive.google.com/open?id=1ea\\_0686E-UI5Me6rlcC7SKbTNGxSz9fj](https://drive.google.com/open?id=1ea_0686E-UI5Me6rlcC7SKbTNGxSz9fj)

## Concept Toelichting

Dit tool staat de gebruiker in staat om snel de movement opties van de 2d character aan te passen door middel van visualisaties van de movement. Hierbij wordt er gebruik gemaakt van een simulatie waarin de movement gedemonstreerd wordt zonder op de play knop in te klikken!

Je kunt aanpassingen doen aan de volgende bewegings opties:

- Horizontale beweging
- Spronghoogte en zwaartekracht
- Dubbel springen
- Dash
- Kruipen

Als laatste is er een optie om platform objecten te spawnen die afgesteld staan op de bewegingsmogelijkheden die zijn ingesteld.

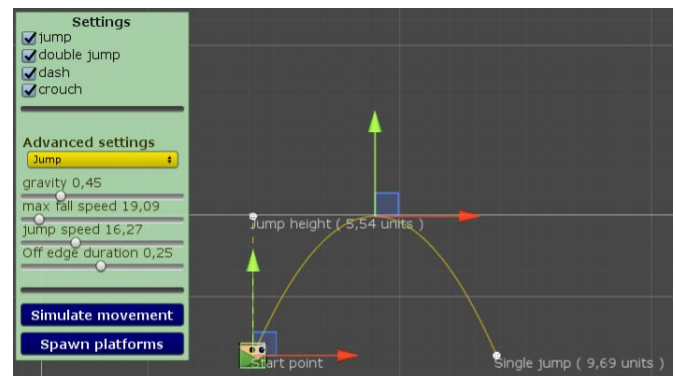
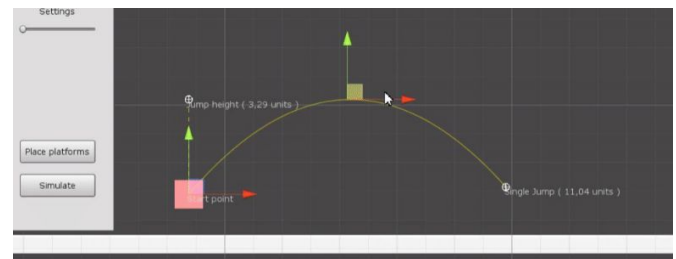
# Process

In het begin had ik eerst het idee om een script generator te maken die afhankelijk van de inputs een bepaalde movement script genereerde. Ik ben dus eerst daarmee begonnen en verder een paar extra toevoegingen erin gezet zoals de jump arc van de movement.

Bij de eerste feedback van Aaron kreeg ik te horen dat het script generator niet zo bijzonder werkt, maar het visualiseren van de bewegingen wel erg handig zijn. Daarmee heb ik mijn concept aangepast en heb dus volledig gefocused van het visualiseren van de characters bewegingen.

In het derde week heb ik mijn tool nog verder getest aan designers en kennissen. En wat ik vooral heb gehoord was dat de tool erg saai er uit ziet en dat er een aantal game brekende bugs in zaten.

Ik heb de erge bugs gefixed en de GUI element meer kleur gegeven en heb de development afgerond.



# PMI / Reflectie

## Positive

Het positieve van deze kernmodule is dat ik flexibel mijn concept ben gaan aanpassen. Hierdoor kon ik snel van mijn fouten leren en een werkende tool kunnen maken.

## Negative

Ik had op zich meer onderzoek mogen doen naar wat de voordelen en het nut van dit tool is. Verder heb ik ook te weinig getest.

## Interesting

Wat interessant was is dat ik me realiseer hoe belangrijk tools later in de toekomst beginnen te worden. De docenten zeiden dat Unity steeds meer onderliggende taken voor je uitvoert waardoor game designers en gameplay programmeurs hetzelfde beginnen te worden. Ik denk dat het kennismaken van tools mij meer de vrijheid geeft om de programmeur wereld te betreden en een baan kan vinden.