

Deep Sea Diver

Document:	Implementatie	Opdrachtgever:	Jan Johannes Veldkamp	Telefoon:	+31615295732
Datum:	23-4-2016	Programmeur:	Nick van Urk	E-mail:	nickvanurk@hotmail.com

Inhoudsopgave

1. Inleiding.....	3
2. Implementatie.....	3
3. Acceptatietest.....	4
4. Wijzigingsvoorstel.....	5
5. Conclusie.....	6

1. Inleiding

In dit document zal ik een beschrijving geven van mijn implementatie van het spel 'Deep Sea Diver'. Hoe gaat het in z'n werk? Vervolgens wordt het spel gespeeld door een aantal personen en gebaseerd op hun feedback stel ik afspraken vast welke aanpassingen ik zal doorvoeren tijdens de onderhoud fase. Dit gaat door middel van een acceptatietest.

2. Implementatie

Voordat ik het spel kan gaan implementeren moet ik er eerst voor zorgen dat ik het spel scalebaar maak. Dit houdt in dat het spel op alle scherm resoluties er goed uitziet en speelbaar is. De originele resolutie van het spel is 640x480. Door de breedte van het scherm waar het spel op gespeelt wordt te delen door de originele resolutie breedte kom ik aan een schaal waarde.

Voorbeeld:

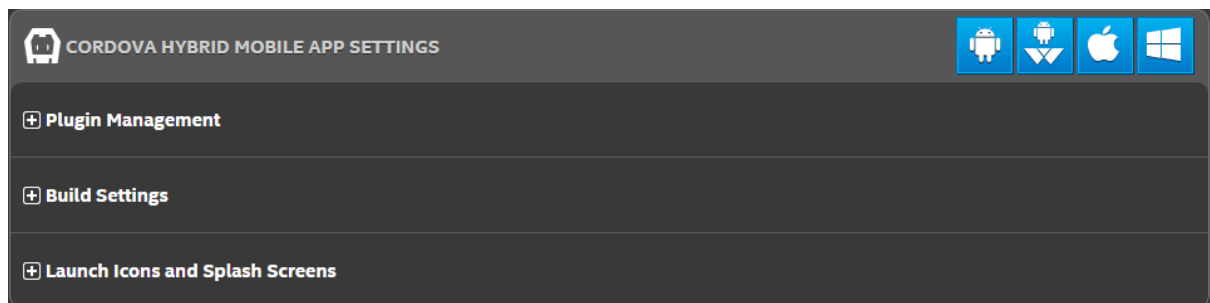
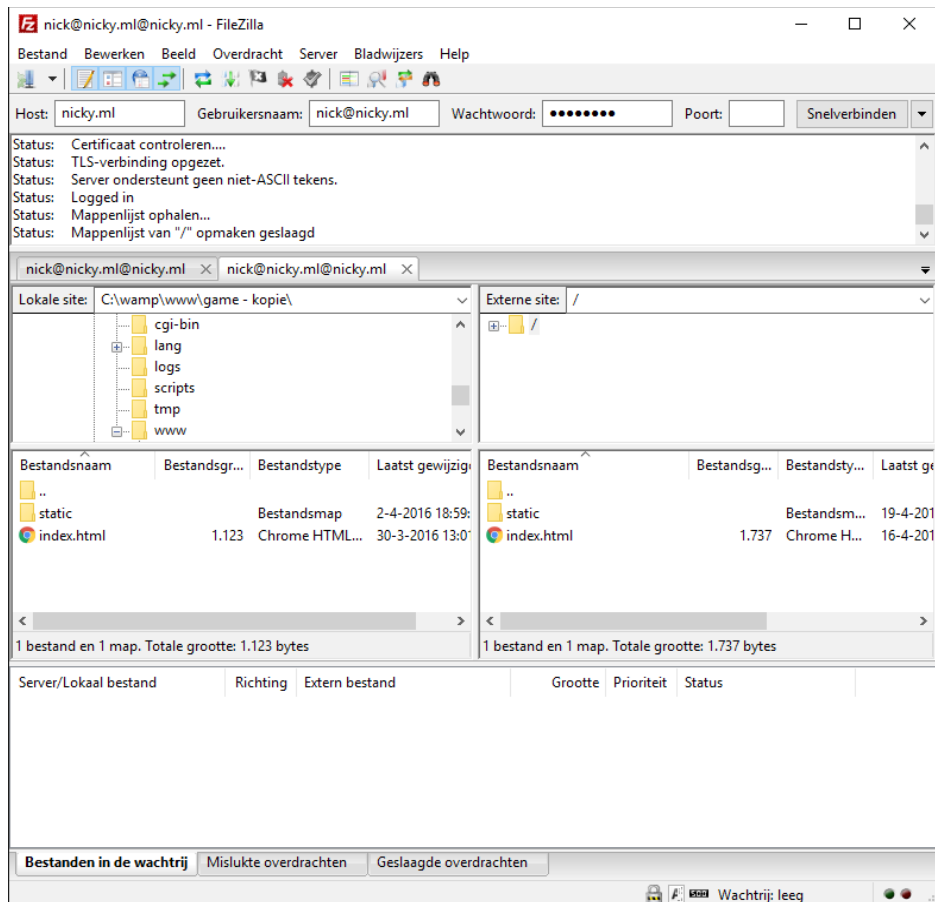
$$1920\text{px} / 640\text{px} = 3.0$$

$$320\text{px} / 640\text{px} = 0.5$$

Door de dimensies van alle game objecten keer de schaal waarde te berekenen zorg ik ervoor dat de game objecten de juiste schaal krijgen. Op deze manier kan ik het spel correct scalen en toch het gehele scherm vullen zonder dat er een ruimte ontstaan zoals zwarte balken boven of onder.

Nadat ik het spel de juiste schaal heeft is het tijd om deze te uploaden zodat andere mensen het spel kunnen gaan spelen. Dit doe ik door middel van het programma: Filezilla. In dit programma vul ik vervolgens mijn hosting gegevens in (IP, Gebruikersnaam, Wachtwoord, Poort) en maak ik een connectie met de server die ik huur. Nu is het een kwestie van de juiste bestanden selecteren en uploaden en het spel staat online!

Om van het spel een app te maken gebruik ik het programma Intel XDK en dit programma het sub-programma Apache Cordova. Om van mijn web bestanden te verpakken tot een app is het simpelweg een kwestie van een paar gegevens invullen en op de bouw knop drukken en tadaa, het spel is nu een app die kan worden geupload in bijvoorbeeld te Google Play Store. Ik heb hiervoor dan nog wel ven moeten Photoshoppen voor de juiste logo afbeeldingen aangezien deze wordt weergegeven wanneer men de app heeft geïnstalleerd op zijn of haar mobiel.



3. Acceptatietest

Naam: Patrick Rene Posthuma Linthorst

– **Mening:** Verslavend spel. Iets meer variatie in de graphics of meer afleiding zoals genoemde visjes etc. zou de game nog beter over laten komen. Hit detection zou nog kunnen worden verbeterd, maar de meest verslavende games zijn daar oneerlijk in dus misschien niet eens per se nodig. Wil je een eerlijke game dan zou ik dit echter wel aanraden. Verder leken er

soms randen in de tilesgrid te zitten waardoor de graphics niet altijd op elkaar aansluiten. Zitten tiles wel op afgeronde pixelwaardes? (Pixel perfect).

Besturing is goed: niets aan veranderen.

– **Advies:** ... zie hier boven :)

Naam: Marcel van Zutphen

– **Mening:** Een zeer goed en erg verslavend spel.

– **Advies:** Als je af bent, dan moet je met de spatiebalk opnieuw kunnen beginnen.

Naam: Andrej

– **Mening:** Vermakelijk spel, laagdrempelig. Ik ben fan

– **Advies:** Muziek mag wat zachter, wellicht afwisselend tracks? En spatiebalk moet standaard functie selecteren.

Naam: Justin van der Leij

– **Mening:** Leuk spel, mist wat extra mechanics om het spel dynamischer te maken; bv. visen / draaikolken.

– **Advies:** Fix de graphical artifact(s), probeer iets meer dynamische gameplay te maken.

Naam: Sam

– **Mening:** Ok spel. Goed uitgewerkt aan de hand van het ontwerp!

– **Advies:** De hele ervaring moet meer smooth gemaakt worden, bijvoorbeeld het niet herladen van de website als het afspeel apparaat wordt gedraaid. Ook zou ik het leuk vinden als er wat snellere gameplay in zou zitten, het gaat mij veel te langzaam (kwestie van smaak). Er zit ook weinig content in, geen power-ups en geen level variatie.

4. Wijzigingsvoorstel

Na een gesprek te hebben gehad met de opdrachtgever heeft hij mij een aantal wijzigingen opgedragen die hij graag in het spel wil terugzien. Deze punten zal ik tijdens de onderhoud

fase implementeren. De wijzigingen zijn als volgt:

- Meer visuele feedback. Denk hierbij aan animaties van objecten of zodra je een collectable verzameld deze niet simpel plots verdwijnt maar dat er eerst een animatie wordt afgespeeld (bv. Een krat die implodeert) of van kleur veranderd of iets dergelijks.
- De highscore wil de opdrachtgever graag weer in het spel terug zien. Inclusief visual feedback zodra de speler zijn of haar highscore verbreekt.
- De opdrachtgever vond het spel te moeilijk dus wil graag dat het spel een easy, medium en hard modus bevat.
- De collision detection moet worden verbeterd.
- Het creëren van tiles verbeteren zodat deze beter scalen en er geen grafische artifacts meer voorkomen.
- De how-to van het spel moet worden verbeterd.
- Het spel moet worden geupload op het FC netwerk inplaats van mijn eigen hosting.

Ook heb ik de vrijheid gekregen om de afbeeldingen van het spel te wijzigen en dus het spel mooier te maken.

5. Conclusie

Ik ben ongeveer anderhalve dag met de algehele implementatie bezig geweest. Ik heb van tevoren hier een week voor ingepland en dus qua deadline zit het dus wel goed. De implementatie was achteraf makkelijk dan gedacht en heb tijdens deze fase ook zeker veel geleerd dat van pas gaat komen in mijn toekomstige projecten.