

Gravity Surge

Nicky van Urk

(Onderhoud)

Inhoudsopgave

1. Onderhoud.....	1
2. Archiveren.....	2
3. Conclusie.....	3

“Gebaseerd op de feedback die ik heb ontvangen ben ik van plan om deze aanpassingen te maken:

Een muis cursor maken en die in mijn game implementeren. Deze muis kan zich niet buiten het venster van het spel verplaatsen. Hierdoor wordt die oh zo irritante snelheidslijn reset opgelost wanneer spelers de huidige muis perrongeluk buiten het spel venster verplaatste.”

Bron: kerntaak 3.

Mijn spel bestaat uit verschillende game staten en voor elke game staat heb ik een muis cursor geïmplementeerd behalve op het begin scherm waar een splash afbeelding wordt weergegeven, dit omdat het hier niet nodig is want met hoeft niks aan te klikken alleen op de spatiebalk drukken.

De muis cursor die ik heb geïmplementeerd kan zich niet buiten het scherm bevinden, de enige uitzondering is de play state, oftewel het spel zelf. De reden hiervoor is dat door het testen van de applicatie tot de conclusie ben gekomen dat dit beter speelt.

Omdat ik een eigen muis cursor heb gemaakt, laat ik de standaard muis cursor van Windows ook niet zien in het spel. Dit is volledig vervangen door mijn eigen grafische afbeelding. Deze afbeelding is wel in de vorm van een muis cursor alleen zit er een ‘glow’ effect op zodat het wat beter overeenkomt met de stijl van het spel.

Archiveren

Ik heb besloten op het spel en bijbehorende documentatie te archiveren op mijn eigen computer. De reden hiervoor is omdat ik het toegankelijker vind.

Ik heb van mijn harde schijf twee partities gemaakt genaamd:

Local Disk (C:)

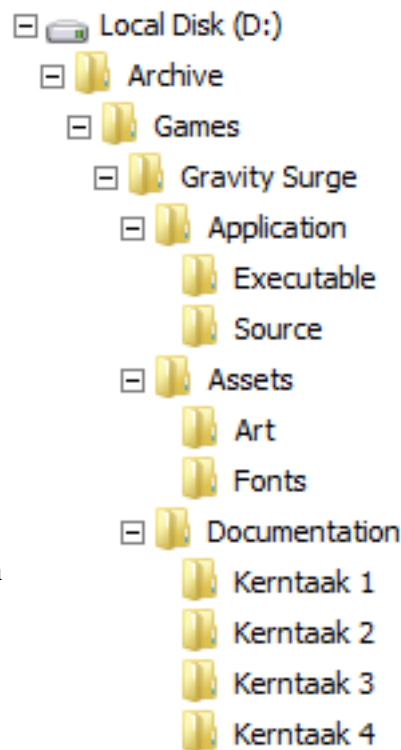
Local Disk (D:)

De C: schijf staat mijn bestuursstelsel en programma's en op de D: schijf staan dingen voor opslag. Ik archiveer mijn spel dan ook op de D: schijf.

Ik heb gekozen voor de volgende map structuur:

Ik vind gekozen structuur overzichtelijk en heb de namen zoveel mogelijk in het Engels geschreven want op deze taal is mijn computer ook ingesteld en ik vind dat een fijne manier van werken.

In de map 'Archive' komen al mijn projecten die ik wil archiveren. Vervolgens heb ik een map genaamd Games om aan te geven dat het hier op spellen gaan. De map genaamd 'Gravity Surge' staat gelijk aan de naam van het spel wat hier in wordt gearcheveerd. Hierin staan vervolgens weer drie mappen om alle bestanden op de splitsen en het overzicht te bewaren. De map namen spreken voor zich.



Conclusie

Vanaf dag één tot en met de laatste dag heb ik er plezier in gehad om aan dit project te werken. Het tempo zat er lekker in en ik heb er zeer veel van geleerd. Ik heb bijna alleen maar positieve reacties ontvangen op het concept en ook de acceptatietest ging soepel, ik heb niet veel onderhoud hoeven plegen en daar ben ik blij mee want dat betekent dat ik er in geslaagd ben om toch een vrij goed product neer te zetten. De deadline had ik gezet op 1 November, het is inmiddels 6 November dus ik ben er net overheen alhoewel het spel zelf al klaar was voor 1 November maar door de bijbehorende documentatie is het iets uitgelopen, wat op zich geen probleem vormt maar toch weer een leermoment voor mijn toekomstige projecten.