

# Gravity Surge

Nicky van Urk

## Inhoudsopgave

---

|                                |   |
|--------------------------------|---|
| 1. Plan van aanpak.....        | 1 |
| 1.1 Inleiding.....             | 1 |
| 1.2 Doelstelling.....          | 1 |
| 1.3 Werkgroep.....             | 1 |
| 1.4 Globale taken.....         | 1 |
| 1.4.1 Ontwerp en planning..... | 1 |
| 1.4.2 Realisatie.....          | 1 |
| 1.4.3 Implementatie.....       | 1 |
| 1.4.4 Onderhoud.....           | 1 |
| 1.5 Deadline.....              | 2 |
| 2. Programmeertaal.....        | 2 |
| 2.1 C++.....                   | 2 |
| 2.2 SFML.....                  | 2 |
| 3. Systeemeisen.....           | 2 |

### Inleiding

In het game design document kunt u de details lezen over het spel wat ik ga ontwikkelen. Hier gaat het echter over de dingen die er bij komen kijken los van het ontwikkelen en programmeren.

### Doelstelling

Gravity Surge wordt ontwikkeld om als schoolopdracht te dienen en om ervaring op te doen qua de ontwikkeling fase en om meer kennis op te doen qua programmeren.

### Werkgroep

Hier zou ik normaal neer zetten wie er allemaal aan het spel gaan werken, helaas ben ik de enige op dit moment dus er valt hier niet veel over te zeggen. Misschien komen hier nog één of meerdere namen voor de assets die ik nodig ga hebben qua grafisch en muziek.

### Globale taken

- Ontwerp en planning
- Realisatie
- Implementatie
- Onderhoud

### Ontwerp en planning

Het ontwerpen van het spel en een planning maken. Dit onderdeel is het onderdeel wat dit document vormt met het game design document.

### Realisatie

Dit is het onderdeel dat het spel daadwerkelijk werkelijkheid laat worden. Dus het programmeren.

### Implementatie

Het implementeren van het programma gaat door middel van een 'Installer' dit is een bestandje wat de gebruiker opent op zijn/haar computer en door middel van een aantal muisklikken het spel en de daarbij benodigde bestanden op haar computer installeert.

### Onderhoud

Dit is een bepaalde periode nadat het spel helemaal compleet is om fouten te vinden in het spel genaamd 'bugs' een test fase als het waren. In deze fase zou je ook aan uitbreidingen kunnen denken bijvoorbeeld het ondersteunen van meerdere besturingssystemen en dergelijke.

## Deadline

De tijd die ik denk hier voor nodig te zullen hebben in grote lijnen is 2 maanden ruim ingeschat dit omdat het mij ruimte geeft voor feedback en voor eventuele problemen die ik zeker zal gaan tegenkomen. Ik zet de deadline op 1 November.

## Programmeertaal

---

Hier onder beschrijf ik in het kort de programmeertalen die ik ga gebruiken bij het ontwikkelen van het spel.

### C++

C++ is de kern van het programma, dit doet het denk werk als het waren. Waarom ik C++ gebruik is omdat ik beter in deze taal wil worden en dit de taal is die wordt gebruikt bij de grotere spellen in de game industrie. Ik zou simpelere alternatieven kunnen gebruiken maar ik heb bewust voor C++ gekozen en daarom dat ik hier in ook mijn spel ga ontwikkelen.

### SFML

Met alleen C++ is het spel vrij saai, je kan hier simpel weg alleen de logica mee verrichten en niet de grafische beelden. Hiervoor gebruik ik SFML, dat staat voor 'Simple and Fast Multimedia Library' en zorgt ervoor dat ik plaatjes kan inladen en gebruiken en manipuleren met C++ om zo een spel op te bouwen.

## Systeemeisen

---

Omdat dit mijn eerste echte spel wordt ben ik niet zo bekend met de benodigde systeemeisen. Ik weet echter wel dat het een spel wordt voor het Windows 32 bit besturingssysteem. Ook weet ik dat het spel op elke moderne computer met gemak zult gaan draaien en zelf de ouderen computers. Het spel zal ook een aantal bestanden nodig hebben die te vinden zijn in een Microsoft download genaamd 'Microsoft Visual c++ Redistributable 2010' maar dit zal ik implementeren in mijn installatie bestand.