

Nomad

Nicky van Urk

(Onderhoud)

Inhoudsopgave

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

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

De fout in het spel herstellen die is gevonden, wanneer je naar een nieuw level gaat worden de levens van de speler niet gereset en zodra de speler hierna wordt verslagen crasht het computerspel. Tevens zal ik wat simpele geluiden implementeren om zo het spel meer tot leven te laten komen.”

Bron: kerntaak 3.

De fout heb ik gemakkelijk kunnen herstellen in de code. De fout ontstond doordat de levens van de speler wél worden gereset als het huidige level opnieuw begint maar niet als het volgende level wordt geladen. Dit heb ik kunnen herstellen om óók de levens van de speler te resetten als het volgende level wordt geladen.

De geluiden die ik heb geïmplementeerd zijn als volgt:

Spel

- Geluid bij het resetten van het level
- Geluid bij het behalen van een level

Speler

- Spring geluid
- Verslagen geluid

Monster

- Verslagen geluid

Schatkist

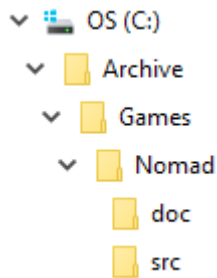
- Verzameld geluid

Deze zes geluiden zijn voldoende om het spel tot leven te laten komen. Het idee van mijn spel is minimalistisch en dit is ook de reden waarom ik er niet te veel geluiden in wil verwerken.

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. Tevens zal ik de mappenstructuur namaken op een USB-stick die zal dienen als back-up. Op de computer zal het spel worden gearchiveerd op de C: schijf. Dit is tevens de enige schijf die in mijn computer zit.

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 ingesteld en vind ik 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 'Nomad' staat gelijk aan de naam van het spel wat hier in wordt gearchiveerd. Hierin staan vervolgens twee mappen om alle bestanden op de splitsen en het overzicht te bewaren. In de map 'doc' komt de documentatie en in de map 'src' komt de broncode.

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 heb om toch een vrij goed product neer te zetten. De deadline had ik gezet op 22 januari, het is inmiddels 25 januari dus ik ben er net overheen alhoewel het spel zelf al klaar was op 22 januari maar door de bijbehorende documentatie is het iets uitgelopen, wat op zich geen probleem vormt maar het is toch weer een leermoment voor mijn toekomstige projecten.