**Overdrachtsdocument – Jetgold game**

Deze project is gemaakt met Unity. De speler bestuurt een vliegtuig, en de vliegtuig wordt naar boven en beneden beweegt, verzamelt gouden en probeert stenen en de scull te ontwijken. Het score en levenssysteem is volledig geimplementeerd. Speler kan het spel starten en restarten door space button te drukken. Er zijn ook sound effects toegevoegd voor crushing elke object.

**Bestanden:**

TurnProps.cs – Laat de prop van de vliegtuig draaien.

RestartGame.cs – Restartfunctie van space button

MovingClouds.cs – Beweegt de clouds in de 2d background.

Spawnmanager.cs – Spawnt objecten zoals coin, scull, steen en hart

MovingLeft.cs – Laat gespawnde objecten van rechts naar links bewegen.

PlayerMovement.cs – Regelt de botsingen, sound effects, score en leven bijhouden en nog meer.

**Game Mechanics**

Speler begint met spelen door space button te drukken. Je bestuurt het vliegtuig met pijltjes en probeert steen en scull te ontwijken. Bij 0 levens is de speler dood en bij 25 score heeft de speler gewonnen.

**Voorstel voor verdere ontwikkeling:**

* Level systeem toevoegen
* Online speelbaar maken
* Online scoreboard toevoegen
* Instellingen toevoegen waar je geluid en andere dingen kan aanpassen
* Animaties toevoegen

**Online git repository van het spel:** https://github.com/osmanumucu/game-development