



Rotterdam University of Applied Sciences
Department of Computer Science

Narratieve bewerkers

In serious games



Swen Meeuwes0887127@hr.nl; info@swenmeeuwes.nl

Versie: 0.1
6 februari 2018

Samenvatting

Nog niet in concept versie.

Inhoudsopgave

1	Inleiding	3
2	Methodes	4
3	Resultaten	5
4	Conclusies	6
5	Discussie	7
6	Reflectie	8
7	Literatuurlijst	9

Hoofdstuk 1

Inleiding

Rond 2008 begon &ranj narratieven te verwerken in hun serious games om op verhalende wijze gedragsverandering toe te passen [1]. Om game designers deze narratieven te laten definiëren zijn er twee bewerkers opgezet; één voor de verhaallijn en één voor de dialogen die plaats vinden in deze verhaallijn. De huidige versies van deze bewerkers zijn gemaakt met behulp van de Apache Flex SDK en ActionScript3 [1]. Over de jaren heen zijn de verwachtingen van de bewerkers veranderd, maar ze zijn niet tot weinig uitgebreid omdat de achterliggende softwarearchitectuur niet schaal- en houdbaar is [1]. Tenslotte werken er steeds minder programmeurs bij het bedrijf die kennis hebben van de code base achter de bewerkers.

Hoofdstuk 2

Methodes

Hoofdstuk 3

Resultaten

Hoofdstuk 4

Conclusies

Hoofdstuk 5

Discussie

Hoofdstuk 6

Reflectie

Hoofdstuk 7

Literatuurlijst

- [1] Afstudeerstage onderwerpen gesprek met ivo. privé interview, december 2017.
- [2] Gamma Erich, Vlissides John, Johnson Ralph, and Helm Richard. *Design Patterns*. Addison-Wesley, 10 1994.
- [3] Nystrom Robert. *Game Programming Patterns*. Genever Benning, 2014.