Interview verslag

Battle ships

Joël van Baal

phoenix corp.  keizerinmarialaan 2

**INTERVIEW VERSLAG**

Project : battle ships

Opdrachtgever : Richard Meulenberg

Auteur : Joël van Baal

Datum : 21 november 2019

Versie : 1.0

Contents

[Inleiding 2](#_Toc25224128)

[Eisen 2](#_Toc25224129)

[Wensen 2](#_Toc25224130)

[Uitdagingen 3](#_Toc25224131)

[Beperkingen 3](#_Toc25224132)

[Woorden lijst 3](#_Toc25224133)

# Inleiding

Er is een interview gehouden met Richard Meulenberg door Joël van Baal en Daan de Keijzer. Richard Meulenberg werkt op het ROC ter AA gelokaliseerd op Keizerinmarialaan 2 in Helmond. Het programma in kwestie is een spel dat gebruikt gaat worden voor persoonlijk gebruik. In het interview hebben we de eisen en wensen besproken.

# Eisen

Zodra je het spel opstart krijg je een menu te zien waar je kan kiezen hoe je wil spelen. Zodra je een mode geselecteerd hebt kun je gaan spelen. In het menu kun je ook kiezen om instellingen aan te passen.

Je moet tijdens de eerste beurt je schepen kunnen plaatsen op het speelveld, dit kan alleen tijdens de eerste beurt, hierna kun je de locatie en rotatie van de schepen niet meer aanpassen. Deze eerste beurt is voor beide spelers tegelijkertijd, zodra je klaar bent moet je op de “Ready!” knop drukken om te laten weten dat je klaar bent. Wanneer beide spelers op de knop gedrukt hebben begint het spel.

Zodra de eerste beurt voor bij is begint het spel, er word dan willekeurig bepaald wie er als eerste aan zet is. Als het jou beurt is kun je op één vakje klikken waar je dan op schiet. Als je een schip van de tegenstander raakt krijg je dit te weten door middel van visueel en audio, het zelfde geld voor als je geen schip van de tegenstander raakt. Zodra je geschoten hebt gaat de beurt naar de tegenstander.

Wanneer je alle schepen van de tegenstander kapot hebt win je. Zodra je gewonnen hebt krijg je dit in het beeld te zien met een pop-up die duidelijk aangeeft dat je gewonnen hebt met statistieken zoals hoelang het spel geduurd heeft en hoeveel zetten het gekost heeft. Dit gaat allemaal het zelfde in werking als je verloren hebt, het enige verschil is dat je een pop-up te zien krijgt waarop aangegeven staat dat je verloren hebt.

# Wensen

Voordat je een nieuw spel start kun je de grootte van het speelveld aan passen en de hoeveelheid schepen kunnen aanpassen. Door deze opties aan te passen verander je de moeilijkheid van het spel.

Tijdens het spel moet er achtergrond muziek worden afgespeeld. Ook word er bij bijna alle acties die worden uitgevoerd sound effects afgespeeld. Zo word er een sound effect afgespeeld terwijl het schot afgevuurd word, maar ook als het schot mist of een schip raakt. De sound effects voor het raken en missen zijn verschillend zodat je aan het geluid kan horen of je schot raak was.

Voordat je een nieuw spel start kun je kiezen of je het standaard speelveld wil gebruiken of een speelveld waar rotsen en scheepswrakken in liggen, als je een rots of scheepswrak raakt krijg je wel te zien en horen dat je schot raak was, maar heb je eigenlijk geen schip geraakt.

Het spel word ook gemaakt om op de telefoon gespeeld te worden. Op deze manier kun je het spelen zonder dat je thuis achter je computer hoeft te zijn. Het spel voor op de telefoon werkt precies het zelfde, alleen is het visueel aangepast om op de telefoon te werken.

Je hebt ook de optie om tegen AI te spelen, dit houd in dat de computer je tegenstander is. De AI kan precies het zelfde doen als een normale tegenstander, alleen zijn de zetten gebaseerd op een algoritme dat door de computer word uitgevoerd om de beste zet voor dat moment te bepalen.

# Uitdagingen

Zoals eerder vermeld gaan we voor de online multiplayer functie een live database gebruiken, aangezien we allebei nog nooit eerder met een live database gewerkt hebben kan dit nog best een uitdaging worden. We weten wel al welke live database we gaan gebruiken, dus we kunnen dan vrij gemakkelijk opzoeken hoe we de live database moeten gebruiken in combinatie met Unity. De live database heeft al een ingebouwde functie om de database met Unity te gebruiken, hierdoor hoeven we alleen nog uit te zoeken hoe deze functie werkt.

Op de online multiplayer na gaan we ook een local multiplayer maken en we gaan proberen te werken met AI. De AI gaat nog wel een uitdaging worden, aangezien we nog nooit eerder met AI gewerkt hebben en AI in het algemeen best lastig is.

Het spel word ook gemaakt om op android te werken. Dit gaat nog erg lastig worden aangezien we nog niet weten hoe lastig het is om een game in Unity om te zetten naar een android game.

# Beperkingen

De tijd die we voor het project hebben kan betekenen dat we niet alles af kunnen hebben voor dat we het moeten opleveren.

# Woorden lijst

|  |  |
| --- | --- |
| Het woord | betekenis |
| unity | Het is een programma on games te kunnen maken voor pc, console, mobiele apparaten en websites. |
| Firebase | Een data base van google dat goed met unity kan werken |
| AI | artificial intelligence, een stuk software dat zich zelf uitvoert wanneer dat moet |
| Battle ships | zeeslag |