

Development verslag Celestara

Inleiding

Dit verslag beschrijft het ontwikkelproces van de RPG-game "Celestara", aan de hand van git pushes.

1. Basis Setup en Game Textures

- **Beschrijving:**
 - Toevoeging van game-elementen zoals textures voor de ruimteschipomgeving.
 - Een canvas werd opgezet voor de visuele weergave.

2. Sprite Class Handling

- **Beschrijving:** Een sprite-class werd toegevoegd om de animaties en graphics van objecten te beheren.
- **Logica:** Encapsulation werd toegepast door visuele objecten en animatielogica in een enkele class te groeperen.

3. Movement + Animations & Graphics

Beschrijving:

- Animaties voor spelerbewegingen werden toegevoegd.
- graphic elementen werden geïntegreerd.
- **Logica:** Responsiviteit werd verbeterd door de speler te laten bewegen en de grafische omgeving is geüpdatet.

4. Muziek, Sprites Update en Movement

Git-push: Muziek, Sprites update en movement

- **Beschrijving:**
 - Achtergrondmuziek werd toegevoegd via een OSTPlayer-class.
 - Sprites en bewegingen werden verfijnd.
- **Logica:** Interactiviteit en sfeer werden versterkt door auditieve elementen te integreren.

5. Nieuw Player Model

- **Beschrijving:** Het spelersmodel werd geüpdatet met een visueel aantrekkelijker sprite.

6. Collisie Detectie

- **Beschrijving:** Collisiedetectie werd toegevoegd voor interacties tussen objecten en de speler.

7. Minigame Setup

- **Beschrijving:** De structuur voor minigames zoals Snake werd geïmplementeerd.

8. Framerate Aanpassing voor Snake

- **Beschrijving:** De framerate van de Snake-minigame werd aangepast voor een betere spelervaring aan de hand van feedback.

9. Brandstof Systeem Update

- **Beschrijving:**
 - Een brandstofmeter werd toegevoegd met automatische teller.
 - Mogelijkheid om brandstof te hervullen door scrap te besteden.
- **Logica:** Gameplay werd verbeterd door spelers beslissingen te laten nemen over het beheer van middelen.

10. Brandstof + Minigame Song & Display

- **Beschrijving:**
 - Visuele en auditieve feedback voor het brandstofsysteem en minigames.
 - Een specifieke soundtrack voor minigames.

Conclusie

Het project "Celestara" heeft een iteratief ontwikkelproces doorgeemaakt waarin OOP, gameplay en visuele aantrekkelijkheid centraal stonden. Door logische principes zoals OOP, encapsulation, en persistentie toe te passen, is een solide basis gelegd voor verdere uitbreidingen van de game.