

Crowdvoiding Manual

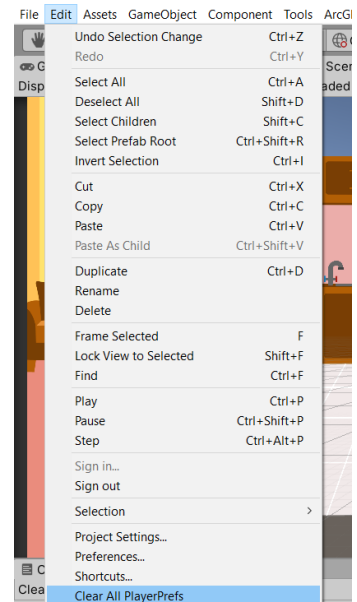
In de manual zal te vinden zijn hoe alle bestanden tot een werkend geheel gemaakt kunnen worden. Om te beginnen met de manual moet het Crowdvoiding.zip bestand gedownload zijn.

Installeer instructies

Als de zip gedownload is kan deze uitgepakt worden in een folder met de naam “Crowdvoiding” op een locatie naar keuze om ervoor te zorgen dat de gitignore binnen het bestand werkt. Als de folder is uitgepakt kan het project via Unity hub geopend worden door de link naar de folder te volgen. Het spel is gemaakt in Unity versie 2020.2.1f1. Deze keuze is gemaakt omdat de ArcGIS SDK for Unity die in het project gebruikt word, deze versie van Unity ondersteund.

PlayerPrefs

Om een verse start te kunnen simuleren in het project kunnen de PlayerPrefs van Unity worden gereset. Dit zorgt ervoor dat alle opgeslagen data van het spel word verwijderd. Het resetten van de PlayerPrefs kan gedaan worden in de Unity editor door naar het kopje “Edit” te gaan en vervolgens op “Clear All PlayerPrefs” te drukken.



Resources

Het project gebruikt de resource folder van de project folders binnen de Unity editor om images en andere resources in te laden die het spel gebruikt. Het is dus van belang om de mappen structuur binnen de resource folder en de volgorde van alle items binnen de resource folder intact te laten om het spel op correcte manier te laten werken.

