

User testing

Mijn vriendin merkte op dat de Snake-minigame in het begin te snel begon, waardoor het voor beginners moeilijk was om de besturing onder de knie te krijgen.

- "Het spel begint meteen te snel, en ik verlies binnen een paar seconden."
- "Er lijkt geen tijd te zijn om te wennen aan de besturing."

Oplossing: Ik heb een aparte canvas opgebouwd voor de minigame dit zorgde ervoor dat ik de frame rate van de minigame aan kon passen waardoor het spel langzamer werd.

Heb aan m'n broertje gevraagd om het spel te spelen en hij kwam erachter dat er nog wat bugs waren met collisie-detectie als je bleef lopen kon dit gaan glitchen.

- "Het lijkt alsof ik door de muur heen kan gaan, maar dat gebeurt niet altijd."

Oplossing: De hitbox van de muren is geoptimaliseerd, zodat botsingen nauwkeuriger worden geregistreerd. De logica voor botsingsdetectie is herschreven, waarbij nu expliciet wordt gecontroleerd op contact tussen de speler en de muurcoördinaten.