



Simon Karman

Game Technologie

Informatica

Hogeschool van Amsterdam



STICKY
S T U D I O S

Derdejaars stage bij Sticky Studios Utrecht

www.simonkarman.nl/internship.php

10 september 2012 t/m 25 januari 2013

Inhoud

- Simon Karman
- Sticky Studios
 - Het Bedrijf
 - WerkStructuur
- Werkzaamheden
- Unity en C# Leerpunten
- Nabeschouwing

Simon Karman

- Game Developer
- Programmeur

Sticky Studios: Het Bedrijf

- Games



- Non-disclosure agreement (NDA)

Sticky Studios: Werk structuur

- C# in Unity3D
- Jeroen
- David
- Programmeurs
- Web Developers
- Artists



Werkzaamheden

- Programmeren
- Testen
- Amerika
- Gameplay



Unity en C# leerpunten

- Component based
- Coroutines en het yield keyword



```
private static IEnumerable<Persoon> AantalUitGroep(int aantal)
{
    int i = 0;
    foreach (Persoon p in GroepPersonen()) {
        if (i++ == aantal)
            yield break;
        Console.WriteLine("Ik ga nu " + p.naam + " terug geven");
        yield return p;
    }
}
```

- JSON
- Unity EditorScripts

Nabeschouwing

- Keuze
- Begeleiding

- Veel te leren
- Veel te doen

www.simonkarman.nl



VRAGEN?