## **Logboek Unity**

### **Inleiding**

In dit logboek houd ik bij wat ik elke dag in Unity doe: de keuzes die ik maak, de problemen waar ik tegenaan loop, hoe ik ze oplos en wat ik ervan leer. Het is bedoeld voor de beoordelaar als bewijs dat ik het hele project zelf heb opgezet en uitgevoerd.

### **2025-06-27 — Startup. Movement en Animaties**

* Ik ben bezig geweest met de animaties van de speler en andere game-elementen.
* De overgangen tussen animatiestates vloeiender gemaakt.
* Bugs bij sprite-sheets aangepakt en opgelost.  
   **Commit:** *player movements + animation added and improved.*

### **2025-06-28 — Slashing mechanic, movement and level design**

* Logica voor beweging van de speler (links/rechts springen/walljumpen) verder uitgewerkt.
* Attacking function en hitbox eigenschappen getest
* Meer leven in de level gezet en gestart met thema kiezen en leuke pixelart assets toegevoegd  
   **Commit:** *Player Attack System + Basic Level Design.*

### **2025-06-28— Camera tussen “rooms” function**

* Een andere room gemaakt, functie voor de camera (follow player) toegevoegd
* Aan een health system begonnen  
   **Commit:** *Camera follows player and camera moves between rooms.*

### 

### **2025-06-28 — Traps en Health**

* De eerste vijanden (traps) in de game gezet.
* Bewegingslogica en schade aan de player mogelijkheid gemaakt.
* Health systeem gemaakt.
* Kill en hit logica + animaties toegevoegd.
* Een extra Hartje ergens in de level kunnen vinden om langer te blijven leven toegevoegd (Collectibles)  
   **Commit:** *Health system - trap - health collectibles - death/hit animation.*

### **2025-06-29/30 — Nieuwe traps en animaties, vijanden laten patrouilleren inclusief aangepaste health-mechanics, en een respawn-functie met checkpoint-animatie en SFX toegevoegd.**

* Game over and Respawn features + pause menu
* Checkpoints system (respawn bij de laatste checkpoint)
* Finish/goal toegevoegd voor level-completion.
* Enemies standing en patroling in een bepaalde range toegevoegd.
* Background music
* Audio and sound effects.
* Logo best education toegevoegd als je naar “Main menu gaat” en voordat je start is hen logo in het midden van de play screen.  
   **Commit:** *Coins, objecten en finish toegevoegd aan het spel.*

### **Versiebeheer**

* Ik commit dagelijks mijn voortgang op GitHub.
* Commit messages zijn duidelijk en beschrijven wat is toegevoegd, aangepast of gefixt.
* De repo is **publiek**. Bij privé-projecten zorg ik dat de beoordelaar toegang heeft.

### **Locatie logboek**

Dit logboek wordt als Word-document in de repository geplaatst.