Daily stand ups

# Day 1

## Ahmed:

Vandaag ga ik het design document maken en een schets van de game.

## Andy:

Ik heb Ahmed geholpen om het design document samen te stellen.

# Day 2

## Ahmed:

Gisteren: heb ik het design document en een schets van de game gemaakt.

Vandaag: ga ik de map van de game maken en resource zoeken die we kunnen implementeren in de game.

## Andy:

Gisteren: had ik Ahmed geholpen met het design document.

Vandaag: ga ik de motor maken voor de speler.

# Day 3

## Ahmed:

Gisteren: had ik de map van de game gemaakt en heb ik resource gevonden voor onze game.

Vandaag: Ga ik ervoor zorgen dat de motor in de map kan rijden.

## Andy :

Gisteren: had ik de motor aangemaakt voor de speler.

Vandaag: ga ik een script maken zodat de motor naar voren en achteren kan bewegen.

# Day 4

## Ahmed:

Gisteren: was ik er niet i.v.m. stage.

## Andy :

Gisteren: had ik gemaakt dat de motor naar voren en achteren kan bewegen.

Vandaag: ga ik werken aan de motor zodat hij kan draaien en dat de main camera de motor volgt.

# Day 5

## Ahmed:

Gisteren: was ik er niet i.v.m. stage.

Vandaag: ga ik onderzoeken hoe ik de motor een benzine percentage kan geven zodat je niet alle tijd heb om de map af te rijden.

## Andy:

Gisteren: had ik gemaakt dat de camera de motor volgt wanneer hij beweegt en dat hij rotate maar dat is niet gelukt.

Vandaag: ga ik werken aan het maken dat je wel kan rotaten.

# Day 6

## Ahmed:

Gisteren: Was ik er niet i.v.m. stage

Vandaag: Ga ik het benzine concept toevoegen aan de game en ga ik ervoor zorgen dat de benzine omlaag gaat wanneer de gebruiker aan het rijden is.

## Andy:

Gisteren: had ik gemaakt dat je de motor naar links en rechts kan rotaten.

Vandaag: ga ik ervoor zorgen dat de wielen mee draaien op basis van de input die je klikt.

# Day 7

## Ahmed:

Gisteren: Was ik bezig met het benzine concept

Vandaag: Ga ik het benzine concept af maken en ga ik de controles van het voertuig aanpassen.

## Andy:

Gisteren: was ik bezig met de wielen om het te laten draaien op basis van de input.

Vandaag: ben nog steeds bezig met de wielen te laten draaien op basis van de input die je klikt. De wielen draaien nog niet hoe ik het precies wil.

# Day 8

## Ahmed:

Gisteren: had ik het benzine concept bijna afgekregen en beetje met de controles.

Vandaag: Ga ik het benzine concept afmaken en ga ik met Andy ervoor zorgen dat de controles goed werken. Ik ga vandaag ook als ik er aan toe kom side effects toevoegen.

## Andy:

Gisteren: was ik bezig om de wielen de juiste kant te laten draaien op basis van de input die je klikt.

Vandaag: ben ik Ahmed aan het helpen en had ik alles de readme aangepast en ben ik nog verder gegaan met de wielen te verbeteren.

# Day 9

## Ahmed:

Gisteren: was ik bezig om de wielen de juiste kant te laten draaien op basis van de input die je klikt.

Vandaag: Ben ik bezig geweest met mijn benzine concept er kwam een error. Hij ging te snel leeg en wanneer je benzine oppakte verdween het gameobject niet. Dit heb ik vandaag aangepast ,waardoor het nu wel werkt.

## Andy:

Gisteren: was ik bezig om de wielen de juiste kant op te laten draaien met de input die je klinkt. Dus als je de rechte pijltje klik ging de wielen naar links draaien dat niet hoort.

Vandaag: heb ik de wielen gefixed, dat als je de rechte pijltje klik dat de wielen ook de juiste kant opdraaien. Ook heb ik de controls wat soepeler gemaakt, dus dat je wat beter kan ronddraaien en dat je nu veel soepeler naar voren en naar achteren gaat.

# Day 10

## Ahmed:

Gisteren: had ik het benzine concept af, der waren alleen op het laatst nog wat errors zoals dat de benzine icon niet verdween dat heb ik vandaag ook gefikst.

Vandaag: ga ik de Score displayen op het scherm dus wanneer de speler beweegt moet er een score zijn die laat zien hoeveel meter je hebt bereikt.

## Andy:

Gisteren had ik ervoor gezorgd dat de wielen de juiste kanten opdraaien met de input die je doet.

Vandaag had gewerkt aan de restart knop. Dus als je je hoofd stoot tegen iets krijg je een restart knop te zien waardoor je weer de game opnieuw kunt spelen.

# Day 11

## Ahmed:

Gisteren: had ik gewerkt aan het benzine concept dat helemaal klaar nu. Ik heb ook een Meterteller in het beeldscherm gezet zodat je kan zien hoeveel meter je hebt bereikt.

Vandaag: ben ik bezig geweest met een begin scherm maken en een game over scherm.

## Andy:

Gisteren had ik gewerkt dat als je je hoofd stoot tegen iets dat je een restart knop te zien krijg en dat je erop kunt klikken en dan de game opnieuw kunt spelen.

Vandaag ga ik werken aan als je de finish line over bent gegaan dat je te zien krijg dat je de finish line hebt gehaald.

# Day 12

## Ahmed:

Gisteren:

Was ik bezig met een begin scherm maken en Game Over scherm.

Vandaag: Ga ik de you won scherm maken en ervoor zorgen dat als de speler door de vlaggen rijd. Hij de de game heeft voltooid.

## Andy:

Gisteren: had ik gewerkt aan als je de finish line over bent gegaan dat je te zien krijg dat je de finish line hebt gehaald.

Vandaag: heb ik aan de documentatie gewerkt van onze gamedev examen en naar onze code gekeken of er nog errors waren of iets er nog iets verbetert kon worden.

# Day 13

## Ahmed:

Gisteren: had ik een nieuwe scene gemaakt de Winningscene. Ik heb ook wat aanpassingen gedaan in Level 1.

Vandaag: Ga ik soundeffects toevoegen en background music. Ik kwam er ook achter dat wanneer de game groter word dingen niet op de juiste plaats worden weergegeven dus moest ik dat aanpassen.

## Andy:

Gisteren: had ik aan de documentatie gewerkt voor onze gamede examen en gekeken naar verbeteringen en errors.

Vandaag: had ik ahmed geholpen met de background music en nog verder gewerkt aan de documentatie.

# Behaalde mijlpalen:

1. van het ontwerpdocument en het schetsen van het spel. Ontwikkeling van de spelmap.
2. Zoeken naar bronnen voor het spel. Integratie van de motor in de speelmap.
3. Implementatie van motorbeweging en -rotatie. Camera die de motor volgt.
4. Toevoegen van een brandstofconcept en implementatie van brandstofverbruik.
5. Verbetering van de voertuigbesturing.
6. Verbetering van de wielrotatie op basis van gebruikersinput.