

Dag	Begintijd	Eindtijd	Tijdsduur	Activiteiten	Total Worktime
Dinsdag 30 september	10:00	12:20	2:00	Gezamenlijk gebrainstormd over verschillende soorten games. Overlegd welke programmeertaal en methode het meest geschikt zou zijn. Besloten om een text-based game te maken in Python, omdat dit een goed beginpunt is. We kunnen hiermee op een makkelijke manier de dingen toepassen die we al hebben geleerd in Python.	
Dinsdag 30 september	13:30	15:40	2:10	We gingen daarna het concept van de game bedenken en het doel bijstellen. We hebben een flowchart van de game story gemaakt. We deelden het verhaal in twee delen en overlegden met elkaar wie wat ging doen. Samen maakten we een weekplanning waarin staat wie op welke dag welke taken uitvoert.	4:10:00
Woensdag 1 oktober	10:00	11:00	1:00	Ik heb nog een keer mijn eerdere opdrachten doorgenomen en bekeken welke methodes ik de afgelopen drie weken allemaal heb gebruikt. Deze heb ik opgeschreven zodat ik ze in mijn spel kan toepassen. Daarbij merkte ik dat ik een aantal onderdelen kon hergebruiken. Zo kan ik bijvoorbeeld de functie <code>user_name_validate</code> meteen aan het begin van het spel inzetten.	7:00:00
Woensdag 1 oktober	11:00	14:00	3:00	Ik maakte een flowchart voor alle delen van mijn stuk verhaal in detail en dacht na welke methodes ik daarbij nodig zou hebben. Af en toe schreef ik ook kleine stukjes code die ik later kan gebruiken, zoals functies of teksten die ik op het scherm wil uitprinten.	
Woensdag 1 oktober	17:00	20:00	3:00	Ik ben begonnen met het schrijven van mijn deel van de code. In het spel komt de speler verschillende situaties tegen die opgelost moeten worden. Ik kreeg situatie 2, 4 en 6 toegewezen. Ik begon met de startfunctie en de username-functie die ik eerder in een opdracht had gemaakt. Daarna ben ik begonnen met het uitwerken van situatie 2, waarbij ik de tekst liet printen en keuzes toevoegde. Vervolgens heb ik op dezelfde manier situatie 4 uitgewerkt.	
Donderdag 2 oktober	11:30	12:30	1:00	We hebben allebei ons deel van de code geschreven en deze samen gereviewd. We merkten dat we een andere stijl van coderen hebben, maar omdat we de taken duidelijk in stukjes hadden verdeeld, konden we onze onderdelen eenvoudig aan elkaar koppelen. Daarna had ik een feedbackgesprek.	
Donderdag 2 oktober	13:30	16:00	2:30	Daarna hebben we samen bekeken wat er nog nodig is voor ons spel. Ik moet nog de item-functie schrijven en Akash moet de time-functie maken die de tijd bijhoudt. Mijn deel had ik al uitgebreider uitgewerkt, omdat ik morgen niet zoveel tijd heb. Akash had sommige stukken nog als placeholders staan, die hij verder in detail moet uitwerken. Dat werk hoort eigenlijk morgen af te zijn.	3:30:00

Vrijdag 3 oktober	10:00	11:00	1:00	Ik ben klaar met de item-functie en Akash heeft mij de time-functie gestuurd. Ik heb onze stukken code en alle functies samengevoegd en een update gedaan in de GitHub main. Omdat ik vandaag een afspraak had, heb ik verder niet veel meer gedaan.	3:00:00
Zondag 5 oktober	12:00	14:00	2:00	Ik had vandaag onze volledig spel getest. En toch kom ik dat sommige print mis nog spaties en er mis ook paasecne die we op eerste dag had bespreken. Ik had dus twee extra sene bij gedaan. Voor dat de speller bij situatie twee komen mag je twee items van thuis meenemen maar dat was niet geburt. Dus had ik dat aan het begin toegevoeg. En voor situatie 3 moet speller iemand tegen komen die help nodig had, speller mag kiezen om te helpen of niet en dat beslissing had ook invloed of situatie 4. maar dat was niet geburt dus had ik dat toegevoeg.	2:00:00