## **Logboek Unity**

### **Inleiding**

Dit logboek geeft een overzicht van mijn werkzaamheden en keuzes gedurende het ontwikkelproces van het *Unity*-project. Hierin beschrijf ik dagelijks mijn voortgang, uitdagingen, oplossingen en leerpunten. Het logboek is bedoeld voor de beoordelaar als bewijs van mijn eigen werk en proces.

### **2025-06-20 — Animaties verbeterd**

* Werken aan de animaties van de speler en andere game-elementen.
* Overgangen tussen verschillende animatiestates vloeiender gemaakt.
* Problemen met sprite-sheet en framerates opgelost.  
   **Commit:** *Verbeterde animaties en sprite-overgangen.*

### **2025-06-21 — Movement mechanics**

* Logica voor beweging van de speler (links/rechts springen/lopen) verder uitgewerkt.
* Fysica en collision detection getest en verbeterd.
* Responsiviteit van controls verhoogd.  
   **Commit:** *Player movement mechanics verbeterd en collision detection toegevoegd.*

### **2025-06-22— Platform functionaliteit**

* Verschillende platforms toegevoegd aan de game (statisch en bewegend).
* Platform collision en interactie getest.  
   **Commit:** *Platforms toegevoegd en interactie met speler getest.*

### 

### **2025-06-23 — Enemies en damage**

* Eerste versie van vijanden toegevoegd aan het spel.
* Logica geïmplementeerd voor vijandbeweging en schade toebrengen aan de speler.
* Health systeem toegevoegd.  
   **Commit:** *Enemies toegevoegd en damage/health mechanics geïmplementeerd.*

### **2025-06-23 — Objecten, coins en finish**

* Verzamelbare objecten en munten toegevoegd.
* Finish/goal toegevoegd voor level-completion.
* Score systeem geïmplementeerd.  
   **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 **privé/publiek** (maak keuze). Bij privé-projecten zorg ik dat de beoordelaar toegang heeft.

### **Locatie logboek**

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