**Logboek – Project P5 – Groep 30**

|  |  |
| --- | --- |
| **Datum** | **Belangrijke activiteiten en beslissingen** |
| **18 sep** | De projectgroep werd op deze dag geformeerd (Sjoerd, Sybren en Daan), en het werd al vrij snel duidelijk dat wij een game wilden gaan maken. We hebben vluchtig gepraat over wat voor type games mogelijk waren (qua kennis en tijdsbestek). |
| **22 sep** | Vandaag hebben wij een brainstormsessie gehouden om alle mogelijkheden op een rijtje te zetten, bijvoorbeeld: minigolf, Slender, een first-person shooter game en Skyroad. Uiteindelijk ging onze voorkeur naar een first-person shooter game. Het concept (verhaal, setting etc.) van de game moest nog bedacht worden. |
| **25 sep** | Tijdens een college kwam het geweldige concept binnen dat de speler een docent is en een moeilijk tentamen 'in elkaar geknutseld' heeft. Om deze reden komen er allemaal studenten (tegenstanders) op je af. Nu moet je je als docent zien te verdedigen tegen al deze studenten. Wij hebben besloten om geen first-person shooter, maar een first-person melee combat game te maken, omdat de combinatie 'school' en 'vuurwapens' nogal ongepast is. Logischerwijs hebben wij ervoor gekozen dat het geen bloederige, maar humoristische game moet worden. Tevens was er het idee om de speler de mogelijkheid te geven om objecten uit de 3D-omgeving op te pakken en te gebruiken als wapen. Ook kan de speler een speciale aanval opbouwen. |
| **27 sep** | Bauke is bij het groepje gekomen en heeft ingestemd met ons idee. |
| **29 sep** | Op deze dag is besloten dat de game zal bestaan uit een bepaald aantal 'waves', d.w.z. rondes die alsmaar moeilijker worden. Ook is er besloten dat de game het beste een minimalistische, maar visueel aantrekkelijke stijl gaat krijgen, zodat wij ons beter kunnen focussen op de gameplay. Goede voorbeelden van deze stijl zijn: Unturned, Minecraft, Roblox en Paint The Town Red. Verder heeft het lot bepaald dat Daan de pitch moet gaan doen. |
| **2 okt** | Vandaag was de pitch. De pitch ging goed; de docenten konden lachen om het idee. Wel werd ons het advies gegeven om de game vooral grappig te maken, zodat deze game met een knipoog ontvangen werd en geen agressiviteit uit moet stralen. |
| **9 okt** | Dit is de officiële eerste dag van het project. Vandaag is er een Trello board aangemaakt en zijn er taken aangemaakt en verdeeld onder de projectgroep. We hebben besloten om ons vast te houden aan ons concept, maar het niet te agressief maken. Ook hadden we het idee om achievements en onderdelen (waar je iets mee kunt maken, zoals een Raspberry Pi) toe te voegen aan de game, mocht er voldoende tijd over zijn. |
| **11 okt** | Sourcetree is gelinkt met GitHub, om het makkelijker te maken om bestanden te pushen/pullen, evenals dit logboek. |
| **31 okt** | Vandaag is het moment waar wij naar toegewerkt hebben: de markt. We hopen uiteraard op een positieve reactie van de docenten en studenten en zijn ontzettend benieuwd naar de projecten van onze medestudenten. Wij zijn niet afgeweken van het oorspronkelijke idee op enkele minuscule details na. Het project heeft ons veel moeite gekost, maar wij zijn zeer tevreden met het eindresultaat. |