Woensdag 18 Mei

Ik heb onderzoek gedaan naar verschillende puzzelgames en vr puzzelgames. Ik heb een paar ook gespeeld en kwam leuke puzzel ideeen tegen voor de escape room. Ook heb ik rick geholpen met het onderzoek naar unreal/unity.

Donderdag 19 Mei

Ik ben verder gegaan met het onderzoek naar puzzelgames. Ik heb meer puzzels gevonden en ik heb er nu 12 in totaal.

Dinsdag 24 Mei

Ik heb een escape room bordspel gespeeld met een paar klasgenoten. Ook ben ik bezig geweest om wat prototypes van puzzels te maken in unreal en in unity. Ik heb in unity een keypad deur gemaakt.

Woensdag 25 Mei

Ik probeerde in unreal een deur met een objecten slot te maken. Dat is niet gelukt omdat de blueprint outdated was. Ik heb daarna een button gemaakt en dat is wel gelukt.

Woensdag 1 Juni

Ik heb de button gefixed en we hebben een digitale escape room gespeeld. Ook hebben we een lang gesprek gehad met Dejordan over dit keuzedeel.

Donderdag 2 juni

We hebben onze onderzoeken gepresenteerd en we hebben onze ideeen gedeeld voor de escape room en hoe we het gaan bouwen. We hebben ook een basis gemaakt van voor thema het is en wat het verhaal is. Aankomende dinsdag maken we een beslissing van: wie, wat, waar, wanneer, waarom, hoe.