

Sprint 1

10-05-2021 We hebben na de briefing onze mythe besproken (ik en Daney hadden al een aantal leuke mythes gevonden. Daarna begonnen met game concept document, trelloboard en github.

17-05-2021 Vandaag wil ik een enemy toevoegen die gebruik maakt van Nav Ai die de speler volgt. Ook heb ik begonnen met de playermovement en de enemy in de develop te implementeren.

21-05-2021 Vandaag hebben ik en Daney vooral gewerkt aan een test level te maken. Ook hadden we vandaag onze sprint review. Deze is erg goed gegaan! We moesten vooral onze trello beter bijhouden en ervoor zorgen dat een win en loss condition hebben.

Sprint 2

27-05-2021 Vandaag hebben de trello geupdate voor sprint 2, allemaal dingen gearchiveerd en nieuwe userstories en nieuwe to-do's toegevoegd. Ook wil ik vandaag een key/gate script maken waarmee ik een poort kan openen zodat het niet alleen maar moet lopen maar ook items moet vinden voordat je wint.

28-05-2021 Vandaag ben ik begonnen met de win/loss condition te maken, ik wil dat als je aangeraakt word door het monster dat je dan verliest. Ook wil ik een modderpoel maken waarin ik de enemy kan leiden om zo het spel te winnen.

31-05-2021 Verder gewerkt aan de win/loss win condition omdat ik die niet af had. Ook ben heb ik ze geïmplementeerd

03-06-2021 Tijn heeft een hele grote nieuwe map gemaakt met unity terrain tool in het weekend, ik ben van plan om morgen te helpen met dingen beter maken, hierachy op te schonen en collision toe te voegen! Zelf heb ik nog nooit met de terrain tool gewerkt dus dan leer ik wat nieuws.

04-06-2021 Ik heb vandaag verder gewerkt aan de map, heel veel prefabs geïmplementant. De oude map weg gehaald (hij had de scene gecopypast). Ook heb ik de hele map gebaked en ervoor gezorgd dat de enemy weer werkt op de nieuwe map. Toen hadden we de sprint review, die ging ook heel goed. Dit keer was onze feedback dat we meer moesten letten op user feedback.

Sprint 3

07-06-2021 Vandaag hebben we de trello opgeruimd en wat nieuwe dingen inzet na de laatste sprintreview. Ook heb ik wat geluiden toegevoegd. Ook hebben ik en Tijn gekeken naar Post-Processing want dat had hij toegevoegd.

10-06-2021 Ik heb een fout moeten oplossen van Tijn, hij had gemerged zonder eerst te pullen. Er miste een aantal dingen in de scene die ik weer allemaal heb toegevoegd en nog een klein beetje extra toegevoegd maar vooral veel opnieuw doen helaas.

11-06-2021 Ik heb eindelijk het nieuwe enemy model van Simon gekregen! Die wil ik zo snel mogelijk implementeren vandaag, ook wil ik heel graag animaties hebben maar het duurt een beetje lang.

14-06-2021 Ik heb vandaag heel veel dingen geïmplementeerd, Tijn had weer in het weekend aan de terrain gewerkt en Daney had zijn win/lose screen af die ik moest implementeren. Nu hebben we een loop van startscreen -> game -> win/lose screen -> startscreen. Ook moest ik weer wat dingetjes terug doen die Tijn had verwijderd bij de nieuwe map maar dat was niet zo moeilijk. Veel gedaan vandaag en lekker doorgewerkt.

17-06-2021 Ik heb vandaag eindelijk animaties gekregen! Samen met Tijn heb ik gekeken hoe ik dat in unity moest doen aangezien ik nooit met animaties heb gewerkt, het is veel makelijker dan ik dacht! Nu bungelt het lantaarntje als je aan het lopen bent. Ook heb ik opnieuw die win/lose screen erin gedaan en wat dingetjes aan de map toegevoegd.

18-06-2021 Vandaag hadden we sprint review, ik heb nog een paar dingetjes aangepast aan de scene. Ook hebben we een presentatie gemaakt voor de sprint review, de feedback was vooral van meer trello gebruiken want ze waren niet helemaal tevreden over de samenhang wat ik heel goed begrijp. Verder ging het best goed.