Logboek Game Development

**Dag 1 – 11/06/2025**

* Overgebleven opdrachten nagewerkt die nog openstonden
* Project van Karen ontvangen en in Unity aangemaakt
* Basisstructuur en mappenindeling in Unity opgezet

**Dag 2 – 12/06/2025**

* Begin gemaakt met samenvoegen van alle onderdelen in het project
* Lay-out van de scene opgebouwd (grond, obstakels, achtergrond)
* Character controller geïmplementeerd: lopen en springen
* Diverse bugs opgelost (colliders, physics en tag-checks)

**Dag 3 – 13/06/2025**

* UI ontwikkeld: score- en levensweergave toegevoegd
* Start- en herstartfunctionaliteit geprogrammeerd (druk op knop om te beginnen/te herstarten)
* Game state logica aangescherpt zodat je na Game Over opnieuw kunt spelen

**Dag 4 – 14/06/2025**

* Object spawner opgezet met steeds veranderende spawn-intervallen
* Game Over-scherm vormgegeven en geactiveerd bij dood van de speler

**Dag 5 – 15/06/2025**

* Dynamische moeilijkheidsgraad geïmplementeerd: spawn-rate en snelheid nemen toe naarmate je langer speelt
* Save system toegevoegd: hoogste en laagste score worden bewaard en getoond in het hoofdmenu
* Eindtest: alles doorlopen, laatste bugs gefixt en build klaargezet voor demo