|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Week 1 | | |
| Dag: | Werkzaamheid: | Tijd: |
| Maandag  *Begin van het project.* | - Besprekingen over de game, hoe en wat.  Github, Trello en Files aangemaakt. | 15:30 - 17:30  (2 uur) |
| Dinsdag | - Begin gemaakt met het Unity project.  - Player aangemaakt.  - Begin gemaakt aan jumping. | 13:15 - 14:15  (1 uur) |
| Woensdag | - Coin aangemaakt en afgemaakt, animatie getest met artists (alles werkt).  - Verder gegaan met de player movement.  - Player slide probleem gefixed.  - Verder gegaan met player shooting in combinatie met player movement.  - Idle animation van de player toegevoegd | 09:30 - 10:30, 10:45 - 12:45,  13:15 - 14:15, 21:30 - 22:00  (4.5 uur) |
| Donderdag | - Stukje player movement toegevoegd. (Speler kan nu ook stil staan voor het schieten)  - Verder gegaan met player shooting.  - Daily stand-up goed besproken, met docenten.  - Artists current build laten zien, met feedback. | 09:30 - 10:30, 10:45 - 12:45,  13:15 - 14:15  (4 uur) |
| Vrijdag | - Verder gegaan met player shooting.  - implementeren van aiming animations | 09:30 - 10:30  (1 uur) |
| Zaterdag | - Player shooting gefixed in diagonale richtingen. | 19:30 - 20:30  (1 uur) |
| Zondag | X | X |
| Week 2  *(Opgevallen; internet is heel langzaam)* | | |
| Dag: | Werkzaamheid: | Tijd: |
| Maandag | - Gewerkt aan de aiming en shooting animations. | 15:30 - 17:30  (2 uur) |
| Dinsdag | - Fixing van animaties. | 13:15 - 14:15  (1 uur) |
| Woensdag | - One-way platforms toegevoegd.  - Platform collision verbeterd.  - Gewerkt met een overzicht van een level design.  - Nieuwe animaties ge-implementeerd.  - Aanpassingen gemaakt aan player shooting.  - Animaties overlegt met artists. | 09:30 - 10:30, 10:45 - 12:45,  13:15 - 14:15  (4 uur) |
| Donderdag | X - vrijstelling | X |
| Vrijdag | X - Ziek | X |
| Zaterdag | X - Ziek | X |
| Zondag | X - Ziek | X |
| Week 3  *(Opgevallen; internet is nog steeds heel langzaam/werkt niet)* | | |
| Dag: | Werkzaamheid: | Tijd: |
| Maandag | X - Viel uit, door weersomstandigheden | X |
| Dinsdag | - Problemen/bugs opgelost.  - Artists geinformeerd, problemen met scaling (brengt veel problemen). | 13:15 - 14:15  (1 uur) |
| Woensdag | - Player flips in de x.  - Animaties gestest.  - Merk verre achterstand? Research gedaan voor een Scope. (Alleen dingen toevoegen die nodig zijn).  - Shader toegevoegd.  - Verder gegaan met shooting mechanic. | 09:30 - 10:30, 10:45 - 12:45,  13:15 - 14:15  (4 uur) |
| Donderdag | - Verder gegaan met progression. | 09:30 - 10:30, 10:45 - 12:45,  13:15 - 14:15  (4 uur) |
| Vrijdag | - Plannen besproken met artists.  - Gewerkt aan bugs. | 09:30 - 10:30  (1 uur) |
| Zaterdag | - Toevoegen van animaties. | 14:30 - 16:30  (2 uur) |
| Zondag | X | X |
| Week 4 | | |
| Dag: | Werkzaamheid: | Tijd: |
| Maandag | - Samen met Jessey, testen van het samenvoegen/koppelen van elkaars werk.  - Animaties besproken met de artists. | 15:30 - 17:30  (2 uur) |
| Dinsdag | X | X |
| Woensdag | - Laatste toevoegen artists gemaakt.  - Probleem oplossen animaties. | 09:30 - 10:30, 10:45 - 12:45,  13:15 - 14:15  (4 uur) |
| Donderdag | - Zelfde als woensdag.  - Playtests gedaan.  - Toevoeging laatste werk van Jessey. | 09:30 - 10:30, 10:45 - 12:45,  13:15 - 14:15  (4 uur) |
| Vrijdag | X - Ziek | X |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Week 1 | | |
| Dag: | Werkzaamheid: | Tijd: |
| Maandag |  |  |
| Dinsdag |  |  |
| Woensdag |  |  |
| Donderdag |  |  |
| Vrijdag |  |  |
| Zaterdag |  |  |
| Zondag |  |  |
| Week 2 | | |
| Dag: | Werkzaamheid: | Tijd: |
| Maandag |  |  |
| Dinsdag |  |  |
| Woensdag |  |  |
| Donderdag |  |  |
| Vrijdag |  |  |
| Zaterdag |  |  |
| Zondag |  |  |
| Week 3 | | |
| Dag: | Werkzaamheid: | Tijd: |
| Maandag |  |  |
| Dinsdag |  |  |
| Woensdag |  |  |
| Donderdag |  |  |
| Vrijdag |  |  |
| Zaterdag |  |  |
| Zondag |  |  |
| Week 4 | | |
| Dag: | Werkzaamheid: | Tijd: |
| Maandag |  |  |
| Dinsdag |  |  |
| Woensdag |  |  |
| Donderdag |  |  |
| Vrijdag |  |  |
| Zaterdag |  |  |
| Zondag |  |  |