Logboek (Soort van onbewust in het Engels begonnen, dus ook zo maar afgemaakt.)

| When? | Where? | What? |
| --- | --- | --- |
| 13-2 | Class | Started project description and did some research for lights in unity |
| 13-2 | Home | Continued working on lights |
| 15-2 | Class | Added knockback and flashing on bullet impact. Also fixed some problems with lighting |
| 18-2 | Home | Finished project description |
| 20-2 | Class | Started with enemy spawning algorithm |
| 22-2 | Class | Continued with enemy spawning algorithm |
| 25-2 | Home | Improvements enemy spawning algorithm |
| 27-2 | Home | Started with improving enemy ai |
| 28-2 – 3-3 | Home | Spawning algorithm, enemy ai and health bars |
| 6-3 | Class | Bug fixing… |
| 10-3 | Home | Added singletons and enemy inheritance |
| 13-3 | Class | Research and implementation of game feel |
| 15-3 | Class | Started adding a new dashing enemy, but slowly getting behind on schedule |
| 20-3 | Home | Couple enemy changes and ‘finished’ dashing enemy |
| 22-3 | Class | Screenshake |
| 8-4 | Home | Added permanence (enemies dying, blocks being destroyed or player being hit) |
| 10-4 | Home | Start thrower enemy and hiding enemy logic |
| 11-4 | Home | Code refactoring, cause it’s a mess |
| 12-4 | Home | Finishing thrower and bug fixing… |
| 13-4 | Home | Mutations and particle effects |
| 14-4 | Home | Mutation implementations and menus |
| 15-4 | Home | Finishing menus, adding shop, lots of particle effects and last day changes |

Reflectie informatica

Informatica is waarschijnlijk het vak waar ik het meeste van meeneem voor m’n studie en verdere toekomst, door mijn studiekeuze voor informatica in Utrecht. Tijdens informatica heb ik veel geleerd over welke gebieden ik leuker en minder leuk vind, wat zeer van pas kwam voor de studiekeuze. Iets als security vind ik minder interessant, maar game development is hartstikke leuk. Wat ik van informatica vond verschilde dus enigszins per periode, maar over het algemeen heb ik zeker van de lessen genoten. Alpha tester zijn was soms wel even wennen, maar het gaf wel weer leuke uitdagingen. Verder was ik een module als Mindstorms een hoogtepunt, dus die zou ik naast de programmeeropdrachten zeker nog bij informatica houden. Niemand is tenslotte te oud om met lego te spelen en racen :)

Evaluatie project

Dit project is misschien niet zo voorspoedig verlopen als ik had gehoopt, maar uiteindelijk heeft het toch een netjes resultaat. De planning was nogal globaal en had veel haken en ogen, maar het gaf toch een redelijke structuur en veel ervan is geïmplementeerd. Er zijn nog een aantal placeholders in de game en het geluid is nog helemaal niet toegevoegd, dus ik kan er nog wel een tijdje verder aan werken. Tijdens het project heeft m’n inzet dieptepunten gezien in de toetsweek en hoogtepunten in de laatste week, dus uiteindelijk heb ik er nog best wel een redelijk aantal productieve uren in zitten. Met dit project heb ik enorm veel geleerd over Unity en game development, dus dat zal ik zeker nog meenemen voor m’n studie. Elk project moet echter toch echt op de deadline ingeleverd worden, wat ook wel weer te merken is aan de huidige tijd, 23:57. Volgende keer toch maar wat eerder die reflecties schrijven :)

Documentatie

Voor dit project heb ik gebruik gemaakt van:

* Unity 2021.3
* <https://assetstore.unity.com/packages/tools/animation/dotween-hotween-v2-27676>
* <https://github.com/h8man/NavMeshPlus>
* En natuurlijk een pc/laptop :)