**Semester 1: WPL3**

**Dag 1: Woe 24-11-2021**

Installatie Unity 2021.3.17 (langer)

Installatie Visual studio (extra, gebeurde automatisch bij installatie Unity)

Installatie Slack (snel)

Installatie Oculus Software voor een test omgeving te kunnen gebruiken. langst)

**Dag 2: Don 25-11-2021**

Visual studio als default programma voor unity zetten. Edit 🡪 Preferences 🡪 External Tools 🡪 External Script Editor.

Dit zorgt er voor dat ik wel code-snippets en syntax voorstellingen van Unity in Visual Code krijg.

Opdracht: Er voor zorgen dat de Enemy zijn omgeving tegoei detecteerd, en eventuele omstakels ontwijkt. Er is al een RailCurve beschikbaar. Dit object gaat de rijdende trein in de juiste baan op de rails leiden. Ik zal er dus voor moeten zorgen dat er omheen de obstakels verschillende Curves lopen. Als een enemy dicht genoeg bij de curve is, zal deze hiernaar toe navigeren, en de curve volgen. Dit zorgt er voor dat de enemy altijd zijn omgeving op de correcte manier zal ontwijken.

Code die ik nodig heb 🡪 Steer.cs (het script dat de enemys doet rijden)

🡪CatMulRomSpline.cs (het script dat de trein de curve doet volgen)

Technisch:

1. Curve zetten
2. Hoe zou de enemy kunnen detecteren dat er een curve dichtbij is. NavMeshAgent????
3. De navmesh agent kan vanzelf naar een goal gaan. Het goal is de dichtstbijzijnde curve met tag ObstacleCurve
4. Dit werkt niet voor dit project ^^
5. Curve nemen, als child van de obstakels, punten zetten, en collider vergroten
6. Als de enemy in contact komt met de collider van het obstakel dan zal deze automatisch genavigeerd worden naar het de bijhorende curve
7. Lukt!
8. Curves dupliceren en aanpassen
9. Testen of de test enemy vanzelf naar de curve gaat als deze hier bij in de buurt komt
10. Testen in een prefab gaat niet, testen in het hele spel. Alle curves verwijdert uit de prefab, en deze in de eerst aangeroepe tunnel-exit prefab zetten. Zo het spel starten en testen.
11. Afbeelding met buiten, oranje, draad

    Automatisch gegenereerde beschrijvingWerkende test: Als de test enemy dicht bij de curve komt, wordt er een debug.log gegeven dat deze in de buurt is. Een volgende stap is dat de curve enkel gevolgd wordt als er een trigger gebeurde
12. Werkende test: De test enemy detecteerd dat er een curve dichtbij is en ontwijkt op deze manier rustig het obstakel.

Afbeelding met tekst

Automatisch gegenereerde beschrijving

 Afbeelding met tekst

Automatisch gegenereerde beschrijving

Aan de hand van debug.Log heb ik dit kunnen nachecken.

Probleem: Sommige worden geloopt. Dit kan aan de code liggen. De bal volgt de code telkens als deze hier bij in de buurt komt.

Afbeelding met tekst

Automatisch gegenereerde beschrijving

Dit stuk code zorgde daar voor.

Probleem: De test enemy start op de verkeerde plaats.

Probleem: De test enemy gllitcht naar de curve, deze moet hier in real time naar draaien.

**Dag 3: Don 24-02-2022**

* Start nieuwe stageperiode (al 2 dagen achter de rug)
* Jeroen laat Enemy AI zien die ik in de vorige periode normaal moest doen
* Nieuwe opdracht wordt uitgelegd
* Nieuwe opdracht: Voicelines inladen wanneer er enemies worden vermoord. Aan de hand van geschreven code.
* Eerste opdracht van vandaag: Code volledig ontleden, en kijken hoe deze werkt.
* Op het einde van de dag moet ik de code aan jeroen uitleggen (mijn stagebegeleider).

Nadat mijn stageperiode opgesplitst werd over het eerste en 2de semester, ben ik vandaag terug begonnen aan mijn stage. Mijn opdracht is ondertussen al af dus ik krijg vandaag een andere. Jeroen (mijn stagebegeleider) liet me al zien hoe hij mijn vorige opdracht tot een goed einde bracht. Dit was leuk om te zien.

Mijn huidige opdracht is er voor zorgen dat er op basis van wanneer er een enemy wordt neer gehaald, een geluidje afspeelt. Telkens bij het neerhalen van een nieuwe enemy.

Vandaag bereid ik me hierop voor door de code door te nemen van een collega. Hij heeft eerder een script geschreven dat deze functie uitvoert in het begin van het spel. Deze classes kan ik dus opnieuw gebruiken om mijn opdracht te implementeren in het project.

Mijn dag zag er niet zo levendig uit vandaag. Ik heb vooral code door-gelezen. Verder maakte ik nog een document op voor mijn stagebegeleider, voor de werking van de code uit te leggen.

Tijdens het ontleden van de code leerde ik bij dat je in een return statement van een bool functie, je een == kan zetten. Als het resultaat van de == achter de return true is, wordt de bool terug gegeven als true, en als deze false is dus als false.

Enkele voorbeelden van de code die ik vandaag schreef:

Deze code (In het PhilVoiceLinesResources script) zal een bepaalde voiceline teurg geven aan de hand van het voiceline\_event. Deze klasse erft over van de klasse van mijn collega “VoiceLineEvent”

Une image contenant texte

Description générée automatiquement

Une image contenant texte

Description générée automatiquement

**PhilVoiceTriggerManager:**

Une image contenant texte

Description générée automatiquement

**PhilVoiceTriggerManager:**

Une image contenant texte

Description générée automatiquement

Une image contenant texte

Description générée automatiquement

Eerste probleem: Occulus developer account maken 🡪 De website en app willen niet laden, dus ik kan nog geen developer account aanmaken. Mijn collega wouw zich tijdelijk inloggen op de occulus app op mijn laptop om mij de mogelijkheid te geven om de code die hierboven staat te testen, dit is zonder zo een account niet mogelijk. De applicatie werkt met authenticaties (aangezien het spel verkocht wordt) en mijn account heeft geen toegang tot dit spel. Jasper (collega) moest me hiervoor toevoegen aan het dev account zodat ik mijn code kon testen. Dit duurde even.

Nu mijn account toegang had tot het spel, had ik het probleem dat ik het spel niet te zien kreeg op de quest 2. De reden hiervoor was een slechte internetverbinding. Waardoor de occulus software niet opgestart kon worden op de headset. Hierdoor kon het spel niet gespeeld worden. Mijn oplossing hiervoor was “Skip oculus entitlement” uit te vinken in de big bang scene. Dit is de eerste scene in het spel. Het aan dit gekoppelde script bevatte een boolean (true or false) voor het wel of niet opstarten van al dit.

Une image contenant texte

Description générée automatiquement

Het laatste probleem was dat één van de controllers van de Quest 2 niet gelinkt was aan de quest 2 zelf. Dit kon zo wel gedaan worden als deze via de mobiele app gelinkt worden. Wegens het slechte internet duurde het meer dan een half uur om deze mobiele app te downloaden.

Vandaag zorgde ik ervoor dat mijn logboek online beschikbaar is voor zowel de werkplek als de leercoach.



In de laatste 5 minuten werkte er al een debug log wanneer er een enemy gedood werd. Morgen zal mijn taak zijn, om ook effectief het geluidje hiervan af te spelen.

**Dag 4: Vrij 25-02-2022**

Krokusvakantie 28 februari – 6 maart

**Dag 5: Don 10-03-2022**

**Dag 6: Vrij 11-03-2022**

**Dag 7: Don 17-03-2022**

**Dag 8: Vrij 18-03-2022**

**Dag 9: Don 24-03-2022**

**Dag 10: Vrij 25-03-2022**

**Dag 11: Don 31-03-2022**

**Dag 12: Vrij 01-04-2022**

Paasvakantie 4 april – 18 april

**Dag 13: Don 21-04-2022**

**Dag 14: 22-04-2022**

**Dag 15: don 28-04-2022**

**Dag 16: vrij 29-04-2022**

**Dag 17: don 05-05-2022**

**Dag 18: vrij 06-05-2022**

**Dag 19: Woe 11-05-2022**

**Dag 20: Don 12-05-2022**

**Dag 21: Vrij 13-05-2022**