**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 s**

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: Vrij 26-11-2021 (IN TE HALEN)**

Stage op mijn kot, in te halen wegens ziekte

**Dag 4: Woe 01-12-2021**

**Dag 5: Don 02-12-2021**

**Dag 6: Vrij 03-12 -2021**

**Dag 7: Woe 08-12-2021**

**Dag 8 Don 09-12-2021**

**Dag 9: Vrij 10-12-2021**

**Dag 10: Woe 15-12-2021**

**Dag 11: Don 16-12-2021**

**Dag 12: Vrij 17-12-2021**

**Dag 13: Woe 22-12-2021**

**Dag 14: Don 23-12-2021**

**Dag 15: Vrij 24-12-2021**

**Dag 16: Ma 27-12-2021**

**Dag 17: Di 28-12-2021**

**Dag 18: Vrij 29-12-2021**

**Dag 19: Woe 12-01-2021**

**Dag 20: Don 13-01-2021**

**Dag 19: Vrij 14-01-2021**