# Dag verslag Woensdag 27-02-2019

Vandaag begon ik met het testen van de game, ik merkte dat de bewegingen net niet vlot genoeg gingen naar mijn goesting. Na veel testen en het veranderen van de beweegsnelheid, draaisnelheid en de zwaartekracht van de speler kreeg ik het voor elkaar om dit volledig naar mijn zin te laten werken. Later bevestigde wouter dat de bewegingen inderdaad enorm verbeterd waren. Jo (sales) vroeg mij toen ik hier klaar mee was of ik hem even wou helpen met brainstormen voor een game voor een klant. Na wat nadenken kwam ik op een idee (het idee zelf kan ik niet vermelden). Ik deelde het idee mee met Jo en hij was er meteen voor te vinden. We begonnen mondeling het spel iets verder uit te werken en het idee was goed. Ik mocht beslissen wat ze zoude doen met de game. Op safe spelen en iets kleiners maken, of er voor gaan en het concept uitwerken waar we het ever over hadden. Ik gaf als antwoord dat ik persoonlijk zou gaan voor wat haalbaar is. Jo vertelde me dat beide opties haalbaar waren. Maar als er voor het idee gegaan zou worden waar we het eerder over hadden zou het meer werk zijn. Maar dat idee kon meer sponsors aan trekken. Hij vroeg me opnieuw wat ik zou doen. Ik zei dat ik er voor zou gaan en het idee uit zou werken. Hier heeft hij dus ook voor gekozen.

MIDDAG

Ik begon namiddag even met het herpositioneren van de arcade ringen (waar je door moet vliegen met de parachute) van de game. Er werd me verteld dat de ringen te dicht op elkaar stonden en dat het zo wat te moeilijk was om doorheen al de ringen te vliegen. Toen ik hier even mee bezig was ging ik samenzitten met Wouter om extra informatie te verzamelen over het bedrijf voor mijn technisch verslag. Tijdens dit gesprek kwam mevrouw lenaers aan. Na een kleine voorstelling van mijn project en wat uitleg van Frank ging ik terug apart zitten met wouter voor verder te gaan in het gesprek. Mevrouw lenaers en Frank deden hetzelfde maar dan voor de stage evaluatie. Bij afronding van het gesprek ging ik verder met werken aan mijn arcade ringen. Hier had ik het even moeilijk mee. Ik moest er voor zorgen dat de speler elke ring makkelijk kon bereiken. Na wat testen van verschillende mogelijkheden leerde Wouter me een manier om dit makkelijker te maken. Eerst snapte ik deze niet, en wouw wouter deze uitsluiten maar ik wou het toch op die manier doen en uiteindelijk lukte dit ook. De manier: Een leeg object vastkoppelen aan de ring (child object) en deze dan zetten op de plaats van mijn speler. Zo kon ik testen wat de meest efficientste afstand van de ring was. Eens deze op zijn plaats stond kon ik de volledige ring (inclusief het lege object) dupluceren. Nu zou ik het leeg object plaatsen op de ring die ik als eerst neer zette. De afstand tussen het object en de ring worden mee gedupliceerd. Nu moest ik gewoon het leeg object in de vorige ring plaatsen. De tweede ring staat dan op exact dezelfde afstand van de 1ste ring, dan de 1ste ring en de speler. Hierdoor wist ik dus zeker dat de speler doorheen beide ringen kon geraken. Natuurlijk heb ik de ring wel omgedraaid door het leeg object te roteren naar een andere kant. Zo kon ik enkele ringen plaatsen. De rest zal voor morgen zijn

(beeldmateriaal staat op de computer op de stage)