

Logboek

Dag 1 (28 mei)

Activiteiten:

- Project setup en basisstructuur opgezet in Unity.
- Eenvoudige map layout gecreëerd met een centrale gem.
- Basis dierenmodellen toegevoegd aan het project.
- Speler besturing toegevoegd met de pijltjestoetsen om rond de map te bewegen.

Dag 2 (29 mei)

Activiteiten:

- Manager toegevoegd voor het spawnen van dieren op afstand van de gem.
- Collision geïmplementeerd tussen dieren en de gem.

Dag 3 (30 mei)

Activiteiten:

- Geweer toegevoegd waarmee de speler kan schieten.
- Dieren worden verwijderd wanneer ze worden neergeschoten door de speler.
- Particle toegevoegd voor wanneer dieren worden neergeschoten.
- Gebruikersinterface toegevoegd om de kogels in het wapen weer te geven.

Dag 4 (31 mei)

Activiteiten:

- Gebruikersinterface toegevoegd om de score & health van de gem weer te geven.
- Titel- en game-over-schermen toegevoegd.

Dag 5 (1 juni)

Activiteiten:

- Dieren spawnen nu sneller naarmate het spel vordert, waardoor het moeilijker wordt om de gem te verdedigen.

Testen (3 juni)

Bugs:

- Je kan van de map af lopen
- Als je rond kijkt en schiet dan raakt de kogel de speler en gaat de speler wiebelen

Dag 6 (4 juni)

Activiteiten:

- Bugs opgelost die gevonden zijn tijdens het testen
- De speler kan nu niet meer van de map lopen
- Als de speler rond kijkt en schiet dan raakt de kogel de speler niet meer

