*Pinball Project ProcesVerslag*

***Guy van der Meulen GMD1B***

*Wat heb je gedaan?*

*Tot nu toe ben ik drie keer opnieuw begonnen met het maken van de basis principé van de pinball machine. Op 22-10-16 ben ik begonnen met de flipperkast model dat ik uiteindelijk heb uitgewerkt tot wat het nu is. Nadat ik zo’n beetje klaar was met de model zelf heb ik geprobeerd er textures op te zetten. Nadat al dat klaar was ben ik verder gegaan met de models die functies hebben zoals de: Slingshot, Bumper, Obstacles, Scoreboard, Railing en de flippers. Waarvan ik de flippers al af had voor 22-10-16, maar toen ik begon met texturing van objects heb ik uiteindelijk wel wat alterations gemaakt op de flippers. Dit was op 01-11-16, merendeel van de models heb ik de dag daarna getextured op 02-11-16.*

*Hoe heb je dit gedaan?*

*De flipperkast zelf heb ik gemaakt in 3ds max doormiddel van een box maken, naar editable poly mode gaan, en met bijvoorbeeld inset een outline gecreëerd. Daarna heb ik de outline ge-extrude en met edges gesleept. Daarnaast had ik ook een barrel gemaakt in 3ds max doormiddel van een cylinder aanmaken, alle faces verwijderen behalve de onderste, die kopiëren en het er paar meter boven gezet en geflipt. Daarna de edges geselecteerd en dan met shift naar boven gesleept en scaling tool gebruikt on de edges van binnen naar buiten te forceren en dat de heletijd opnieuw, uiteindelijk heb ik de onderkant en bovenkant ervan verwijderd en het op de pinball machine gezet en daarna geattached en er nog een box opgezet, inset gebruikt, en de twee horizontale faces naar binnen gesleept voor een outline effect. Dat is wat ik ongeveer heb gedaan met mijn pinball machine. Nadat ik dat klaar had was ik aan de slag gegaan met texturing doormiddel van de UVW map, want als je normaal een texture erop zet dan kan het helemaal uitgerekt worden en er heel lelijk uitzien, doormiddel van een UVW map component op jouw model kan je de texture zo adjusten dat het er precies erop past en bijvoorbeeld effecten toevoegen. Over de flipper, die heb ik gemaakt doormiddel van een cylinder in editable polymode de helft te verwijderen, dat kopiëren en plakken, en down scalen, daarna de 2 edges gebridged en met de bridge tool de bovenkant opgevult, daarna de inset tool gebruikt op de bovenkant en daarna dat deel naar boven gesleept. Nadat had ik de swiftloop tool gebruikt op de sides van de flipper, en ge-extrude, daarna had ik het getextured en was het klaar.*

*Hetzelfde heb ik gedaan met de slingshot, alleen in plaats van twee halve cylinders heb ik er drie van gebruikt.*

*Na de slingshot ben ik aan de slag gegaan met de obstacle, de obstacle moet een boom voorstellen uit donkey kong 64, ik heb het gemaakt doormiddel van een box aanmaken, daarna de height segments naar vier of vijf gezet. De bovenkant iets downgescaled en daarna met de rotation tool de bovenkant iets gedraaid en daarna verplaatst tot het er weer goed uit zag. Daarna getextured doormiddel van de UVW map method. Nadat ik dat af had ben ik aan de slag gegaan met het maken van de bladeren, dat heb ik gemaakt doormiddel van de bovenste face van een box, dat delen in vier delen, vier segments gepakt en verwijderd, daarna de edges geselecteerd en eruit slepen, daarna nog een segment toegevoegd en de faces uiteindelijk zo gedraaid dat het leek dat het naar beneden hing. En als laatste ben ik aan de slag gegaan met het maken van de deathzone. Die heb ik gemaakt doormiddel van een cylinder, de helft daarvan verwijderen, omhoog ge-scaled, de edges gepakt en naar beneden gesleept, daarna met de bridge tool de binnenkant ge-shaped. En als laatste de boel getextured. Nadat ik al dat afhad ben ik aan het scripten geslagen, het eerste wat ik had gedaan was ervoor zorgen dat alle collision werd gedetect doormiddel van een meshcollider, daarna heb ik de pinball zelf aangemaakt en er een rigidbody opgezet en een sphere collider. Nadat ik dat heb gedaan had ik een empty gameobject gemaakt en de naam (“GameManager”) en daar zou ik later de corescripts op gooien zoals Score en lives. Verder was ik bezig met op alle dingen meshcolliders op te gooien. Daarna ben ik begonnen met de flippers, we hadden de script die we moesten gebruiken midden in de les gekregen, die hebben we op de flippers geworpen en daarna met de hingejoint, flipperstrength en force ge-tampered totdat het werkte. Daarna ging ik verder met het maken van de score counter en de bumpers zodat je alvast punten kon krijgen, dat heb ik met twee scripts gedaan genaamd: ScoreUI en ScoreText, ScoreUI zette je op de objecten die als ze collision dat de counter opgaat met de score die in inspector is aangegeven op de objecten. Verder heb ik ScoreText verbonden met de GameManager als reference en aan de TextUI die ook ScoreText heette. Hetzelfde heb ik ook ongeveer gedaan met de lives. Verder was ik aan de slag gegaan met het spawnen van een extra balletje en sounds, dit heb ik gedaan met collisionenter, prefabs en instantiate. Daarnaast ook force aangegeven voor het afschieten. Hetzelfde heb ik ook gedaan doormiddel van collision met the deathzone, alleen gaat daar dan een leven eraf. Als laatste ben ik voor de grap bezig gegaan met sound effects, en dat je tussen twee music tracks can switchen, dat heb ik gedaan doormiddel van audiosource.*

*Ook heb ik aan het eind particles vast gemaakt aan de banaan en een 360 graden constante animatie toegevoegd aan de banaan, dit heb ik gedaan doormiddel van de animator.*

*Dat ik wat ik ongeveer heb gedaan, naast het flipperkast modellen is merendeel in de week van dinsdag één november gebeurt.*

*Waarom heb je het zo gedaan?*

*Ik heb het op deze manier gedaan omdat ik niet al te veel kennis heb om alles op een andere manier te kunnen doen, dus met wat ik wist heb ik merendeel gewerkt, en ik geef toe dat ik op internet shortcuts kon opzoeken en dat heb ik ook met een paar dingen gedaan, maar ik was niet instaat om nog meer te kunnen onthouden in zo’n korte periode van tijd, dus heb ik het op de manier gedaan dat er in de gamefiles word weergegeven, want ik moet wel kunnen begrijpen wat ik aan het scripten ben.*

*Wat kun je anders doen?*

*Om eerlijk te zijn, ik had zoveel dingen anders kunnen doen op andere manieren, en shortcuts maken voor code zoals ik heb gedaan met de soundfiles, maar door tijdnood heb ik dat ook laten zitten, verder kon ik waarschijnlijk merendeel nog verder inkorten, zelf wou ik ook nog een aparte kleine minigame maken voor de spel doormiddel van een extra bumper die meer punten geeft en nog een kleinere flipperkast, maar daar was gewoon te weinig tijd voor, verder weet niet ik wat ik echt anders kon doen..*