# Inhoudsopgave

[**Inhoudsopgave**](#_3vqckysf8vhr) **1**

[Planning](#_cy7oy6er7epd) 2

[Logbook](#_4ocpqx5zgm8m) 3

[Evaluatie](#_myohvr1usp3j) 4

## Planning

|  |  |
| --- | --- |
| Maandag 30-9 | * Level creëren * Speler beweging & camera * Instant kill ondergrond |
| Dinsdag 1-10 | * Speler schieten & oppakken * Pistol pickup * Bewegende vijand * Alle audio zit erin * GUI voor health en sleutels * Sprites voor health, sleutels, health/sleutel pickups & 1 vijand |
| Woensdag 2-10 | * Bewegende obstakels * Vijand die kan schieten * Health pickup |
| Donderdag 3-10 | * Sleutel pickup * Deur die opengaat als je de sleutel hebt * Win scherm * Dood scherm * Main Menu |
| Vrijdag 4-10 | * Alles checken * Game build * Playtesting * Optimalisatie * Documentatie |
| **Weekend** |  |
| Maandag 7-10 | * Extra tijd mogelijk |
| Dinsdag 8-10 | * Extra tijd mogelijk |
| Woensdag 9-10 | * Extra tijd mogelijk |
| Donderdag 10-10 | * Extra tijd mogelijk |
| Vrijdag 11-10 | * Extra tijd mogelijk |

### Logbook

|  |  |
| --- | --- |
| Maandag 30-9 | * Level gecreëerde * Speler beweging, camera, schieten & oppakken * Pistol pickup * Instant kill ondergrond * Bewegende vijand * Alle audio ingezet * Overleg met Rene |
| Dinsdag 1-10 | * Bewegende obstakels * Vijand die schiet * Pickups for health & sleutels * GUI voor health & sleutels * Sprites voor health, sleutels, health/sleutel pickups & 1 vijand * Deur die opengaat als je de sleutel hebt * Win scherm * Overleg met Rene |
| Woensdag 2-10 | * Dood scherm * Main Menu * Game build * Playtesting * Optimalisatie * Overleg met Rene |
| Donderdag 3-10 | * Alles nog een keer checken * Documentatie |

#### Evaluatie

Project: Isaac of Binding

Isaac of Binding is een kleine 1 level top down game die ik heb gemaakt voor een examen van Maandag 30-9-2019 tot Donderdag 3-10-2019

Ik had verwacht dat het makkelijker zou gaan dan de eerste keer en het was dan ook de uitdaging dat ik niet dezelfde fout zou maken waarbij ik alles uitstelde totdat er geen tijd meer was om alles nog te doen. Na het doorlezen van de opdracht om te zien wat er gedaan moest worden zat er niks bij dat eruit zag alsof het een probleem zou worden.

Het project had ik zo ingepland dat ik het in 5 dagen af wou hebben en in het einde had ik het in principe in 3 dagen wel afgemaakt.

Vooral het scripten van de speler was makkelijk en snel gedaan omdat ik gedeeltes van een speler beweging script uit een eerder gemaakt spel kon gebruiken.

De bewegende vijand en obstakels hadden alleen een animatie nodig dus dat duurde amper 5 minuutjes.

Het opzetten van de knoppen & schermen (menu, winst, etc) was ook zo klaar aangezien ik het meeste gewoon 1 keer moest maken en toen gewoon kon kopiëren waar nodig was.

Iets wat niet zo gemakkelijk bleek was het creëren van een vijand die kon schieten omdat ik eerst heb geprobeerd om ervoor te zorgen dat de vijand naar de speler keek en dan in de richting van de speler schiet maar het model van de vijand draaide zich altijd in vreemde richtingen waardoor de vijand zijn kogels onder de vloer, richting zichzelf of gewoon recht naar boven afschieten. Uiteindelijk heb ik dat dan opgegeven en een vijand gemaakt die in 1 richting schiet.

Ik had ook even een probleem omdat de kogels door de muren heen gingen terwijl ik al in het script iets had neergezet zo dat dit niet zou gebeuren en na een paar minuten te proberen om uit te vogelen wat er mis mee was kwam ik erachter dat ik vergeten had om een rigidbody op de kogel te zetten waardoor triggers zouden werken.

Er was ook nog een kleine irritatie my Github waarbij ik een paar losse files had geupload maar toen de files wou verwijderen zodat ik ze op een nettere manier kon opzetten maar ik kon geen manier vinden om ze te verwijderen dus that heb ik toen er zo bij moeten laten staan

**Conclusie**

De 2de keer ging veel beter dan de 1st poging voor het examen omdat ik gelijk aan het werk ben gegaan en me niet heb laten afleiden met andere dingen.

Ik had nog wel steeds een vijand die richting the speler schiet willen hebben en ik zal dan ook nog wel kijken of ik daar een oplossing voor kan vinden. Ook is het handig dat ik de volgende keer de repository netjes bijhoud.

In totaal ging alles wel gewoon soepel en zie ik weinig reden in om het niet weer op dezelfde manier te doen als ik weer zoiets moet doen.