Logboek Development prototype examen

Maandag 30 Januari: maken van Vehicle mechanics

Dinsdag 31 Januari: maken van Lap systeem

Woensdag 1 februari: maken en integreren van Multiplayer splitscreen/ optimaliseren Lap systeem

Donderdag 2 februari: maken en implementeren UI

Vrijdag 3 februari: Gesprek met opdrachtgever, optimalisatie, playtesting en evaluatie.