## Logboek

Naam: **Jean Kalo**

In dit logboek zal ik elke werkdag mijn werkzaamheden opschrijven, samen met eventuele problemen waar ik tegen aan ben gelopen. Het doel van dit logboek is om een overzicht te geven van mijn dagelijkse voortgang tijdens dit examen.

## 

## Dag 1:

Datum: 05-31-2023

Vandaag ben ik begonnen met het opstellen van een game design document. Ik begon eerst even met mezelf te brainstormen van wat wil ik precies maken toen kwam ik op het idee om een basketball game te maken. Waarin je zoveel mogelijk punten moest behalen binnen de tijd en ondertussen dat je niet af gaat doordat je te traag bent (Meer hierover in **Game Design Document.docx).** Over het algemeen ben ik tevreden met mijn idee van wat ik wil bouwen, morgen wil ik nog een beetje verder brainstormen en een sketch maken van de game.

## 

## Dag 2:

Datum: 06-01-2023

Vandaag had ik helaas wat minder tijd om aan mijn game te werken. Desondanks heb ik wel alle tijd erin gestoken die ik beschikbaar had. Zo heb ik vandaag kleine aanpassingen gedaan in mijn Game Design Document, vervolgens heb ik hiervoor een sketch gemaakt die te vinden is in het game design document. Daarna ben ik begonnen met het opstarten van een unity project om in te gaan werken. Zodat ik morgen daadwerkelijk kan beginnen aan het bouwen van de map.

## 

## Dag 3:

Datum: 06-02-2023

Vandaag ben ik begonnen met het maken van de fundamentele onderdelen van de map, zoals de ball, de floor, de basket en je character voor het spel. Dit verliep allemaal soepel. Het ontwerp van de map is nu nog wel relatief simpel. Morgen wil ik dit uitbreiden tot een mooiere map.

## Dag 4:

Datum: 06-03-2023

Vandaag ben ik verder gaan werken aan de map zodat hij er volledig aangekleed uit ziet, en niet overkomt als een saaie map. Zo heb ik de omgeving buiten het veld aangekleed met rotsen en wat huisjes. Vervolgens ben ik het speelveld gaan aankleden doormiddel van wat dozen en bankjes op het veld te plaatsen. Vandaag heb ik dus zeker lekker gewerkt aan de game. Ook ben ik niet tegen problemen aangelopen wat me onverwachts veel tijd heeft gekost.

## Dag 5:

Datum: 06-04-2023

Vandaag wilde ik graag een begin maken aan de functionaliteit van de game. Zo wilde ik als eerst dat ik met mijn character rond de map kan bewegen, dit had ik gelukkig al vrij snel werkend. Daarna heb ik een functionaliteit gemaakt dat als ik mijn spatiebalk ingedrukt houd de bal verplaats naar de OverHead positie samen met mijn armen die ik in unity had aangemaakt. Al met al ben ik dus tevreden met wat ik vandaag heb gedaan.

## Dag 6:

Datum: 06-05-2023

Vandaag ben ik begonnen met het maken van de functionaliteit van het gooien van de bal, dit verliep vrij soepel. Ik begon met met maken van de functionaliteit dat als je een bal gooit hij altijd in de richting van de basket vliegt. Vervolgens wilde ik ook dat de bal niet in een rechte lijn door de lucht vloog maar in een boog. Dit kosten wel even wat meer tijd dan ik had verwacht omdat hier wat meer uitzoek werk inzat maar ik ben er uiteindelijk uitgekomen en heb weer wat nieuws geleerd. Morgen wil ik een begin maken aan een systeem waarin ik mijn score kan zien.

## 

## Dag 7:

Datum: 06-06-2023

Vandaag ben ik begonnen met het maken van een score systeem. Allereerst begon ik met het maken van een functie waarbij als het TargetPoint geraakt wordt er +1 bij de score wordt gedaan. Het lukte al vrij snel om dit in de debug.log zichtbaar te krijgen. Vervolgens wilde ik dit graag omzetten in tekst in de game. Hier had ik wel wat onderzoek voor nodig, maar uiteindelijk had ik het toch voor elkaar. Daarna ging ik aan de slag met het maken van een countdown in beeld, waarbij je een X hoeveelheid seconden erbij krijgt als je de bal in de target gooit. Mocht je te laat zijn bij de bal, dan wordt hij verwijderd en krijg je een X hoeveelheid strafseconden. Hierdoor kun je dus verliezen als de timer 0 aantikt. Morgen wil ik gaan kijken of ik bepaalde parameters kan veranderen door het spel heen zodat het steeds moeilijker wordt.

## Dag 8:

Datum: 06-07-2023

Vandaag ging ik aan het werk met het maken van een functionaliteit om de game moeilijker te maken gedurende een potje. Dit heb ik gemaakt doormiddel van het toevoegen van checks op hoeveel goals je zit. Bijvoorbeeld stel je heb tussen de 20 en de 30 ballen in de basket gegooid heb je nog maar 2 seconden om de ball op te pakken voordat hij gedestroyed wordt. Naar maten je meer goals scoort wordt deze tijd steeds korter. Waardoor het moeilijker wordt om in leven te blijven en dus een hoge score te behalen. Toen dit eenmaal werkte had ik het spel zelf een paar keer gespeeld om te kijken of ik tegen eventueel problemen aan zal lopen. Zelf heb ik die gelukkig niet gevonden. Als laatste wilde ik vandaag ervoor zorgen dat de colliders van het speelveld goed werkten zodat je als speler je niet buiten de map kan bewegen, na wat onderzoek heb ik dit ook opgelost en ben ik tevreden met hoe het tot nu toe gaat en de progressie die ik gemaakt heb.

## Dag 9:

Datum: 06-09-2023

Vandaag heb ik gewerkt aan het maken van het main menu scherm, met twee knoppen waarbij je de game kan starten en kan afsluiten. Allereerst had ik een vrij simpel menu deze ging ik nadat ik de functionaliteit had gemaakt volledig verder stylen met 3D objecten en een logo op het hoofdmenu. Ook heb ik het logo van Best Education linksboven in de game toegevoegd. Over het algemeen tevreden met het menu wat ik heb gemaakt.

## Dag 10:

Datum: 06-10-2023

Vandaag heb ik gewerkt aan het maken van game over scherm, met twee knoppen waarbij je de game opnieuw kan starten en kan afsluiten met een knop rechtsboven in het scherm. Voor dit menu heb ik dezelfde styling als voor het hoofd menu gebruikt, hiervan heb ik de knoppen en het logo aangepast. Ook heb ik een text object toegevoegd zodat de speler kan zien welke score hij behaald heeft in het spel. Ook voor dit menu heb ik het logo van Best Education weer linksboven in het scherm geplaatst.

**Dag 11:**

Datum: 06-11-2023

Vandaag heb ik verder gewerkt aan het maken van een intro scherm waarop het logo en de slogan van Best Education BV worden weergegeven voordat het hoofd menu word ingeladen. Dit kon ik gelukkig vrij makkelijk in elkaar zetten omdat hij ongeveer op dezelfde manier ingeladen moet worden als de andere schermen. Alleen moest ik hiervoor een scriptje schrijven dat hij na een X aantal seconde’s de scene van het hoofd menu in laad. Vervolgens ging ik mijn zus me spel laten testen om te kijken of ze nog eventueel feedback voor me had. Meer hierover lees je in **Eerste Testverslag & feedback op mijn game.**

**Dag 12:**

Datum: 06-12-2023

Op mijn een na laatste dag heb ik nog wat sound effects toegevoegd aan de game zoals bij het scoren van een goal en een achtergrond geluid tijdens het spel. Vervolgens toen ik dit gedaan had heb ik de game laten testen bij mijn zus en mijn moeder om te kijken hoe ze nu het spel zouden beleven dit is te lezen in **Tweede Testverslag & feedback op mijn game.** Na het testen ben ik verder gaan werken aan mijn presentatie en mijn overdrachtsdocument.

**Dag 13:**

Datum: 06-13-2023

De laatste dag heb ik nog de laatste dingen aan me code gerefactored om het overzichtelijk te maken voor de volgende developer. Ook heb ik me presentatie nog afgemaakt en geoefend, en heb ik al mijn documenten doorgezocht op eventuele fouten. Toen ik deze eenmaal niet meer kon vinden was het project voor mij dan echt afgerond. Ik ben erg blij en tevreden met wat ik heb gemaakt in de afgelopen twee weken.

**Feedback Game Design Document**

Ik heb aan mijn moeder gevraagd of zij feedback kon geven op mijn Game Design Document. Eerst had ik haar mijn idee over mijn game toegelicht zodat ze vervolgens kon kijken of ze het idee terug kon vinden in mijn Game Design Document. Mijn moeder zij dat het duidelijk was wat het doel van het spel moest worden en de sketch een mooi beeld geeft van wat er omschreven staat in het GDD. Vervolgens ging ik zelf nog even dubbelchecken of wat ik in het GDD had gezet precies was wat ik in gedachten had, dat was zo dus toen kon ik verder gaan met het realiseren van mijn game.

**Eerste Testverslag & feedback op mijn game**

Datum: 06-11-2023 (20:00)

Aan het einde van dag 11 heb ik mijn game laten testen door mijn zus om te kijken of ze nog eventueel feedback voor me had. Na het spelen van het spel vertelde ze als eerste tegen mij dat ze het spel er super mooi uit zag zien en het leuke spel elementen vond hebben zoals dat het steeds meer van je reactievermogen vraagt.

Vervolgens vroeg ik of ze nog feedback voor me had om de game te verbeteren. Toen gaf ze aan dat ze nog wel een geluidseffect misten tijdens het scoren van een goal en wat achtergrondgeluid / muziek in de game. Hiermee ga ik morgen aan de slag vervolgens zal ik het spel ook nog een keer laten testen door me zus voor de laatste feedback.

**Tweede Testverslag & feedback op mijn game**

Datum: 06-12-2023 (21:30)

Aan het einde van dag 12 heb ik mijn game opnieuw laten testen door mijn zus om te kijken wat ze vond van de verbeteringen die ik heb gedaan naar aanleiding van de feedback.

Mijn zus vond dat de geluidseffecten die ik had toegevoegd veel beter waren en dat ze je meer meenemen in het spel, het spel was daardoor nog leuker. Vervolgens toen mijn zus tevreden was over mijn game heb ik hem even later met mijn moeder getest om te kijken hoe zij het spel ervaarde, zelf noemde ze het leuk en uitdagend om steeds een hogere score te halen. Ook vond ze het doel & hoe het spel werkt erg leuk.

***“Precies wat ik in gedachte had wat er toegevoegd moest worden”***

*Noa (Zus)*