

## Logboek Victor Westdijk

6 mei We hebben een concept bedacht voor mythe en we hebben allemaal schetsen gemaakt voor een character waar we uiteindelijk een final hebben gekozen 2 uur brainstormen 2 uur character en schip schetsen

7 mei we zijn om 9 uur begonnen om een daily stand up te doen. Iedereen was aanwezig. We hebben overlegt en verteld wat we vandaag gaan doen. 6 uur schip modellen (base)

8 mei Begonnen met daily standup. We hebben besproken wat we gedaan hebben iedereen is aanwezig. 5 uur schip modellen (base interior)

9 mei

Eigelijk geen contact met teammates we hebben gewoon gezegd dat we verder gingen met waar we mee bezig waren 4-5 uur onderzoek gedaan hoe een schip in elkaar zit. 3 uur base van de masten gemodeld

10 mei

5 uur gemodelled railing voor het schip en de trappen op het schip

11 mei

Om 9 uur een daily stand up en ben ik verder gaan modellen ik heb nu lantern posts gemaakt en wat details voor de masten toegevoegd. Ook heb ik gaten in het schip gemaakt waar de kanonnen doorheen kunnen schieten.

2-3 uur modellen

12 mei

Optijd begonnen met daily stand up, ik kom er zelf achter dat het schip modellen wat ingewikkelder in elkaar zit als dat ik dacht (we gaan voor realistisch dus alles moet een functie hebben) we hebben afgesproken dat we voor sprint 1 het schip ongetextured houden en zonder touwen en geanimeerde

zeilen. Ook heb ik de taak op mezelf genomen om de kanonnen te maken omdat ik alles op een goede plek kan modelleren op het schip. Zo weet ik hoe hoog de gaten moeten zijn etc.

3 uur kanon modelleren

13 mei Vandaag voortgangs bespreking met 2 docenten hier hebben we goede tips gekregen die we gaan verwerken voor sprintreview we moesten nog even goed kijken naar wat de belangrijkste core gameplay was (dus niet alleen lopen en varen maar ook schieten).

Ik heb het kanon vandaag afgemaakt in ongeveer 2 uur (model en textures). begonnen met modelleren van figurehead

14 mei 9 uur begonnen. Niet iedereen was aanwezig Justin had een afspraak. We hebben besproken wat we nog moeten doen voor de sprintreview en dat proberen we zo goed mogelijk te maken. Ik ben met Joost Jordens in een call gegaan om te vragen hoe ik de zeilen kan animeren voor unity en hoe ik touwen eraan vast kan maken. Hij vertelde mij dat het wel mogelijk is alleen dat ik het beste houdini ervoor kan gebruiken, het is alleen niet het handigste om dat voor dit project te doen aangezien ik dan een heel nieuw pakket aan het leren ben. We hebben besloten om voor sprint 2 de zeilen in een loop te animeren met ncloth simulation en de touwen er static aan vast te maken bij de constrain points.

3-4 uur onderzoek doen hoe ik touwen en geanimeerde zeilen kan maken, en wat tests uitgevoerd met ncloth.

15 mei Iedereen om 9 uur aanwezig we hadden een sprint review we kregen goeie feedback. Waar wij vooral op moesten focussen was dat de game echt shippable wordt, de main gameplay was niet helemaal duidelijk dus dat was een punt die we willen verbeteren in sprint 2. 16 en 17 mei Lekker weekend ik stond laat op maar ben wel veel bezig geweest met het animeren van de zeilen 18 mei Rot maandag dus we hebben vooral overlegt wat we gedaan moeten hebben voor sprint 2 er was best veel te doen in het gebied van code omdat we op de verkeerde dingen hadden gefocust. Ik heb de zeilen geanimeerd en ben nu bezig om ze loopend te krijgen met caches 19 mei We waren allemaal optijd we hebben met de daily stand up besproken wat we allemaal al gedaan hadden, verder ben ik bezig geweest om alle zeilen loopend en in een group te krijgen

20 mei Vandaag waren we allemaal op tijd voor het gesprek, we hebben goeie feedback van Alex gekregen hij heeft goeie aanwijzingen gegeven wat nu het belangrijkste is om te hebben in onze game om het shippable te maken. 3 uur Cannons gemodeled 3 uur zeilen gemaakt en geanimeerd  
21 mei tot 24 mei Paar vrije dagen we hebben die donderdag nog een daily stand up gedaan op eigen gelegenheid rond 11 uur. In deze paar dagen heb ik het figurehead van het schip gemaakt en getextured 4 uur modellen en texturen 25 mei We zijn weer begonnen met een daily stand up om te vertellen wat we hebben gedaan in de vrije dagen, Marit was er nadat we de daily stand up hadden gedaan omdat ze zich had verslapen. 2 uur Zeilen en vlag geanimeerd

26 mei Begonnen met een daily stand up en zijn onze gang van zaken weer gegaan ik kon zon beetje de nieuwe versie van het schip exporteren voor de devs om in unity te zetten, we hadden alleen nogal een groot probleem. De zeilen hadden een double sided shader nodig vanuit de unity asset store maar ook hadden we het probleem dat de zeilen niet zichtbaar waren met de animatie. Na heel veel geklooi heb ik toch maar aan Joost gevraagd hoe we een ncloth animatie moesten exporten naar Unity. Joost en ik hebben toen heel veel op internet opgezocht om toch uiteindelijk een oplossing te vinden. Ik moest mijn animatie met alembic exporteren. Het probleem daarna was alleen dat de uvs niet overgezet werden naar dat bestand dus ik moest weer een heel tijd zoeken. Uiteindelijk heb ik ze savonds laat nog over kunnen zetten naar de alembic file dus ik hoef me geen zorgen meer te maken om andere schepen die ik ga maken in de toekomst. 3 uur zeilen animeren/ exporteren 27 mei Vandaag weer een gesprek met docenten Alex heeft goeie feedback geleverd, het beste is om al onze complete art te implementeren (schip getextured etc.). ook heeft hij nog aanwijzingen gegeven wat het spel beter kan maken en de gameplay kan verbeteren. Ik heb Ian vandaag uitgelegd hoe we de zeilen geanimeerd in unity krijgen. 1,5 uur Help importeren zeilen

28 mei

Vandaag weer begonnen met een daily stand up en hebben we de game gezien je kan nu schieten en varen ook kan je makkelijk rondkijken om beter om je heen te kunnen zien. Er moet nog wat code geschreven worden om voor vrijdag een shippable product te hebben.

29 mei

Sprint review vandaag hebben we best wel positieve comments gekregen over onze game het lijkt meer shippable en het voelt alsof we nu het agile werken wel door hebben. Nu we de main gameplay hebben willen we focussen op de boss fight zodat je het spel kan uitspelen Schetsen vliegende hollander 10 min + 2 uur modellen 2 juni Vandaag allemaal optijd voor daily stand up. Ik weet nu ongeveer hoe ik een schip moet modellen dus het zal korter duren als de vorige keer. Vandaag ook een kort gesprek met docenten, die vonden ook dat we nu een shippable product hebben. Voor ons is het nu belangrijk dat je het spel echt uit kan spelen zodat het meer finished lijkt. Modellen vliegende hollander 3 uur

3 juni Iedereen was optijd voor een daily stand up, we moeten nog wat ui afmaken en wat animations maken. Ikzelf ga verder met de vliegende hollander als ik mazzel heb en niet in teveel

problemen kom zal ik eind deze week of begin volgende week afhebben. 2 uur modellen vliegende hollander

4 juni Iedereen weer optijd voor een bespreking en we zijn verder gegaan met waar we mee bezig waren. 1 uur Vliegende hollander modellen 2 uur texturen

5 juni We hebben besproken wat we echt af willen hebben. Ik ben zelf van plan om dit weekend veel te doen volgende week heb ik namelijk een paar afspraken. Zeilen zijn af dus die kunne ook getextured worden 1,5 uur texturen

6 en 7 juni ik heb de vliegende hollander getextured. De zeilen en al ik moet alleen nog een andere texture maken voor de cannons Maandag als iedereen alles heeft goedgekeurd dan stuur ik het naar de devs om te importen naar unity 1 uur texturen

8 juni vandaag was iedereen optijd we hebben even besproken wat we nog af moeten maken. Vandaag moet ik nog even refreshen over hoe ik de zeilen ook alweer exporteer. 1 uur exporten 9 juni Daily stand up gehad, er was wat verwarring wie een death animation voor de enemy ging maken dus ik heb de taak op me genomen om dat te doen. 2 uur animeren 10 juni Optijd een daily stand up ik kan verder niet veel toevoegen aan art dat voor de deadline geïmplementeerd kan worden. We hadden wat problemen nadat er iets geïmport werd waardoor alle cannons het niet meer deden. Gelukkig was dat snel opgelost. Ook hadden we weer een gesprek met een paar docenten. Hun feedback was dat we sowieso de cannons moesten fixen en dat we iets met lighting en het water moesten. Als je nu in het licht keek zag je namelijk gewoon een zwarte schaduw van het schip Het water is wel jammer want we kunnen dus kennelijk geen shader ervoor gebruiken omdat we al een double sided shader hebben met een universal render pipeline. De meerderheid van het team vind dat het iets is om naar te kijken voor de polish week. Ook kregen we feedback over de setting van de game, je wordt nu gewoon in de game gegooit. We kregen advies om iets van een haven of een eilandje te maken waar je vandaan vaart. Gelukkig hadden we wel al assets voor eilanden en havens dus dat was alleen nog texture werk. Documentatie op orde krijgen 1,5 uur 11 juni De devs hebben studiedag, we hebben besloten om vandaag de final touches te doen om het af te maken voor alle sprints die we gehad hebben, nadat ik geplaytest heb ben ik zelf best wel tevreden met het resultaat ondanks we minder mensen hebben als andere groepen.

Documentatie op order krijgen 1 uur

## Verbetering

22 juni

We hebben even gevraagd wat we allemaal moesten verbeteren om agp te halen,

We (kennelijk) misten de asset planning hadden wat stijlbreuken in de textures en het was beter geweest als we met shaders hadden gewerkt. Dit gaan we in de aankomende week verbeteren

23 juni

we hebben vandaag besloten om geen shaders nog te gaan toevoegen aangezien we onze hele renderpipeline moeten aanpassen en dan nog uit moeten vogelen hoe we shaders gebruiken.

Dit gaat te veel tijd kosten dus we verbeteren de andere onderdelen.

24 en 25 juni

ik heb de textures aangepast van rens zn modellen zodat alles beter bij elkaar past.

26 juni

ik heb vandaag de asset planning gemaakt

27 juni

We hebben bijna alles verbeterd en gaan nu focussen op het goed presenteren van ons final product voor de projectenmarkt