

Logboek

Door Ian Hartog GD2B

6 mei 2020: Vandaag hebben we een game concept bedacht en ook de main gameplay van onze game, we hebben ook een trello en een github aangemaakt. Zelf ben ik begonnen met het maken van een wave systeem om golven na te kunnen bootsen. Dit gaat door middel van octaven. Na vandaag achter de rug te hebben is het maken van het wave systeem mij bijna gelukt, er moet nog een klein stuk gemaakt worden.

7 mei 2020: Vandaag hadden wij om 9 uur onze daily stand-up waarin wij hebben besproken wat wij allemaal moeten doen, hebben gedaan en gaan doen. Na vandaag heb ik het golf systeem af en heb ik er ook een shader opgezet.

8 mei 2020: Ook vandaag hadden wij weer om 9 uur een stand-up, hierin hebben wij hetzelfde behandeld als hiervoor. Vandaag ben ik bezig geweest met een object op de golven te laten drijven, dit is alleen nog niet helemaal gelukt aangezien het object nog niet goed met het water mee roteert. Morgen ga ik hiermee verder.

9 mei 2020: Ik ben vandaag verder gegaan met het laten drijven van een object. Dit bleek erg lastig te zijn, maar het is vandaag eindelijk gelukt om een object op het water te laten drijven. Het probleem was dat een boolean nooit een waarde kreeg die hij wel zou moeten hebben en dat de rotatie niet helemaal goed in het script stond.

10 mei 2020: Vandaag ben ik bezig geweest met de controls voor de boot, de boot gaat nu vooruit, en kan links en rechts bewegen, alleen werkt het nog niet optimaal.

11 mei 2020: Na deze daily stand-up ben ik de controls van de boot gaan verbeteren, dat is mij vandaag gelukt.

12 mei 2020: Vandaag kreeg ik na de daily stand-up van victor het model van de boot. Deze heb ik in unity gezet en heb ik getest. Ik moest verder vandaag nog dingen polijshen aan de boot.

13 mei 2020: Na de daily stand-up met Sanne en Alex zijn wij erachter gekomen dat onze main gameplay anders is dan wij dachten namelijk schieten met een kannon. Vandaag heb ik

met Justin de player in de scene gezet, deze valt echter nog door de grond heen door problemen met colliders. Ook heb ik een werkend kanon gemaakt als main gameplay.

14 mei: Na deze daily stand-up heb ik een verbeterde versie van de boot gekregen en die in Unity gezet. De colliders werken nu. Verder heb ik het stuur interactief gemaakt. Daarna kwam ik erachter dat het sturen niet meer werkte, en heb ik deze veranderd zodat het wel werkt. Ik heb vandaag ook een build gemaakt. Daarbij kwam ik een fout tegen in het camera script. In overleg heb ik deze uit het project gehaald, een werkende camera is het eerste wat Justin en ik in de 2^{de} sprint gaan fixen.