Logboek Door Ian Hartog GD2B

Sprint 1

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 pollishen 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 kannon gemaakt als main gameplay.

14 mei 2020: 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 interactible 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 2de sprint gaan fixen.

15 mei 2020: Na de Sprint review vandaag hebben wij als team de feedback besproken en ons best gedaan deze te gebruiken om te verbeteren. Een van de dingen die wij hebben gedaan is het maken van meer userstories.

Sprint 2

18 mei 2020: zoals gewoonlijk hadden wij vandaag weer een stand-up, waarin wij besproken hebben wat wij gaan doen deze sprint. Een tutorial maken, de physics fixen en UI toevoegen. Ik ben dan vandaag ook bezig geweest met het fixen van de physics. Ik ben daar vandaag alleen niet ver mee gekomen.

19 mei 2020: Ook vandaag weer een daily stand-up, en besproken wat we hebben gedaan, wat we vandaag gaan doen, en wat er nog moet gebeuren. Vandaag ben ik flink opgeschoten met de physics, ik genereer nu via een sinusgolf de golven, en het schip drijft er redelijk mooi over.

20 mei 2020: Vandaag hadden wij weer een daily stand-up met Alex en Sanne. Ook deze week vonden zij dat wij ons op andere dingen moesten focussen. Wij moesten ons focussen op het schieten met de kanonnen en een enemy A.I. na deze feedback ontvangen te hebben heeft justin de taak van de kanonnen op zich genomen, en heb ik de taak op mij genomen om de A.I te maken.

21 mei 2020: Ondanks onze vrije dag vandaag hebben wij als team besloten een daily stand-up te doen en om nog wat verder te werken. Ik heb vandaag een class diagram gemaakt voor de A.I zodat ik sneller te werk kan gaan.

25 mei 2020: Na onze daily stand-up vandaag heb ik een gesprek gehad met een mede developer over hoe ik het maken van de A.I het best aan kon pakken, dit omdat ik A.I’s wel snap, maar er zelf nog nooit een heb gemaakt op de manier zoals ik dat nu doe, namelijk met een state machine.

26 mei 2020: Na de daily stan-up ben ik bezig geweest aan de A.I, aangezien ik goede uitleg had gehad van een van mijn peers, ben ik redelijk ver gekomen, het is misschien niet het allerbeste systeem, maar het is nog een prototype die ik voor vrijdag mooi wil hebben.

27 mei 2020: In onze daily stand-up met Alex en Sanne kregen wij te horen dat onze focus puur moest gaan naar het kunnen schieten met het schip, en goede camera perspectives, en dat er geen A.I nodig was. Dit vond ik natuurlijk minder fijn om te horen aangezien ik hier een tijd mee bezig was geweest, maar ik heb mijn prioriteit gelegd bij het fixen van de camera. Ook heb ik samen met victor het schip model in unity gezet, en alle textures hierop gezet. Ook hebben de sails nu 2 kanten, en kun je er niet doorheen kijken.

28 mei 2020: na de laatste stand-up van deze sprint hebben justin en ik alles in het project gezet, en alles laten werken. Ook zijn er nog wat sound effects toegevoegd, en wat achtergrond muziek. Het product is nu klaar voor de 2de sprint review.

Sprint 3

2 juni 2020: Vandaag zijn we weer begonnen aan een nieuwe sprint. Het belangrijkste na het vragen hoe iedereens weekend was was kijken wat wij als team nou belangrijk vonden in deze laatste sprint. 1 ding was duidelijk, we moesten een enemy A.I hebben zodat er tenminste iets van uitdaging was in onze game. Ook wouden we graag wat extra UI hebben om de game wat meer af te laten voelen. Ik ben vandaag dus weer verder gegaan met de A.I aangezien ik vorige sprint ook heel kort bezig ben geweest met de A.I. Ik wou het systeem alleen iets aanpassen. Vandaag ben ik dus mijn onderzoek begonnen naar behaviour trees.

3 juni 2020: Vandaag begonnen we onze stand-up weer met Alex en Sanne. In deze stand-up hebben we het erover gehad wat we deze sprint precies wouden doen, de A.I en de UI. Alex en Sanne waren het hier wel mee eens, dus hier konden wij mee verder. Verder ben ik vandaag verder gegaan met mijn onderzoek naar behaviour trees, aangezien ik deze nog niet helemaal begreep.

4 juni 2020: Ook vandaag zijn wij weer begonnen met een stand-up, de rest van het team maakt al goed vooruitgang. Ik ben er vandaag achter gekomen hoe een behaviour tree werkt, en dat het eigenlijk een soort flowchart is. Nu ik dat begrijp kan ik een diagram gaan maken voor de behaviour tree.

5 juni 2020: Voor de verandering zijn wij vandaag weer eens begonnen met een daily stand-up. Vandaag heb ik mijn diagram verder afgemaakt, dit was iets meer werk dan ik had verwacht.

8 juni 2020: Na een weekend achter de rug te hebben is het hele team weer klaar voor de 2de en laatste week van deze sprint. Vandaag ben iik bezig geweest om de AttackBehaviour van de enemy te maken. Hier zaten een paar dingen in die mij vandaag nog niet gelukt zijn, maar morgen is weer een nieuwe dag met nieuwe kansen.

9 juni 2020: Vandaag hebben wij weer onze stand-up gehad en hebben justin en ik besloten om de UI scripts samen in de game te stoppen, zodat het in ieder geval werkt. Ook heb ik de AttackBehaviour van de enemy afgemaakt, dus er is een werkende enemy, alleen om een rare reden werken onze kannonen niet meer goed en spawnen er geen cannonballs meer.

10 juni 2020: Vandaag weer een daily stand-up met Alex en Sanne. Wij hebben nu de feedback gekregen om de belichting en het water wat aan te passen en een eiland met een haven toe te voegen. Gelukkig hadden we die models al in de vorige sprint gemaakt, dus dat toevoegen is geen probleem. Ik heb vandaag ook snel het licht probleem opgelost. Ons water zag er volgens Alex meer uit als een soort goo, dus ik heb dit iets lichter gemaakt, aangezien wij niet echt veel ervaring hebben met shaders, en we dat niet op een van de laatste dagen toe willen voegen, dit staat wel in de planning voor bijvoorbeeld een polish week. Ook hebben we vandaag het probleem met de cannonballs opgelost, deze despawnde als ze tegen een collider aankwamen, en de colliders van de schepen waren net iets te groot, waardoor ze binnen een paar frames al despawnde.

11 juni 2020: Vandaag is de laatste dag voor de sprint. Vandaag hebben we de UI art toegevoegd en gezorgd dat alles in de game zat. Alles is na vandaag op orde en we zijn klaar voor onze presentatie morgen!