# Logbook project Mythe

Inhoud

[Logbook project Mythe 1](#_Toc42766307)

[Logbook: Justin van der Lans. 2](#_Toc42766308)

[Sprint 1: 2](#_Toc42766309)

[Dag 1: 2](#_Toc42766310)

[Dag 2: 2](#_Toc42766311)

[Dag 3: 2](#_Toc42766312)

[Dag 4: 2](#_Toc42766313)

[Dag 5: 3](#_Toc42766314)

[Dag 6: 3](#_Toc42766315)

[Dag 7: 3](#_Toc42766316)

[Sprint 2: 3](#_Toc42766317)

[Dag 1: 3](#_Toc42766318)

[Dag 2: 3](#_Toc42766319)

[Dag 3: 4](#_Toc42766320)

[Dag 4: 4](#_Toc42766321)

[Dag 5: 4](#_Toc42766322)

[Dag 6: 4](#_Toc42766323)

[Dag 7: 4](#_Toc42766324)

[Dag 8: 4](#_Toc42766325)

[Sprint 3 5](#_Toc42766326)

[Dag 1: 5](#_Toc42766327)

[Dag 2: 5](#_Toc42766328)

[Dag 3: 5](#_Toc42766329)

[Dag 4: 5](#_Toc42766330)

[Dag 5: 5](#_Toc42766331)

[Dag 6: 5](#_Toc42766332)

[Dag 7: 5](#_Toc42766333)

[Dag 8: 5](#_Toc42766334)

# Logbook: Justin van der Lans.

# Sprint 1:

## Dag 1:

Vandaag ben ik eerst met alle andere leden in een call geweest om alle mythes te bespreken en game ideeën eromheen. Later zijn we erachter gekomen dat we De Vliegende Hollander hadden.

Van daaruit hebben we alvast wat aan de trello gewerkt en ben ik alvast bezig geweest met de character movement.

## Dag 2:

Op deze dag ben ik bezig geweest met het afmaken van de movement en daarna heb ik nog wat extra gewerkt aan de camera, want daar kwam opeens een probleem mee dat de movement niet mee beweegt.

## Dag 3:

Op deze dag ben ik bezig geweest nog met het fixen van de movement en bezig geweest met het verbeteren van de camera daarbij. En ik ben ook bezig geweest van het maken van een script voor third person.

## Dag 4:

Vandaag ben ik bezig geweest met het afronden van de movement inclusief het erin stoppen van de animation.En ik ben bezig geweest met het toevoegen van een ander script voor de camera in third person.

## Dag 5:

Vandaag ben ik bezig geweest met het zorgen dat je kan interacten met verschillende objecten zoals het stuurwiel en het kannon.

En daarbij ben ik bezig geweest met het beter verwerken van de overgang van de walk animation naar de idle animation. En ik heb een Idle animation toegevoegd en ook nog een Running Animation.

## Dag 6:

Vandaag ben ik samen met Ian even in een call geweest om alles te gaan regelijk qua coding stuff, dus alles bij elkaar gooien en checken of het allemaal werkt en elkaar daarmee goed helpen.

## Dag 7:

Vandaag heb ik helaas grotendeels moeten missen vanwege mijn auto theorie waar ik een hele cursus voor deed waardoor ik bijna de hele dag weg was. Ik heb daarintegen in ieder geval even gewerkt aan de presentatie voor de eerste sprint review.

# 

# Sprint 2:

## Dag 1:

Vandaag ben ik bezig geweest met het afmaken van de healthbar van de player zodat we kunnen zien hoeveel health we hebben, ik heb het gemaakt in de vorm van een smooth slider met het percentage van de health erin.

## Dag 2:

Vandaag heb ik de Healthbar helemaal afgemaakt door feedback, Ik heb nu gezorgd dat er bij de healthbar ook kleuren zijn bij lagere health. Dus je hebt nu bij halve health tot 1/5e health oranje hp, bij volledig tot half groen en bij 1/5e en minder rode health.

## Dag 3:

Vandaag ga ik kijken naar de cannons en de camera van de cannons.

## Dag 4:

Vandaag ben ik erachter gekomen dat de cannon nog niet goed werkte dus ben ik daar nog mee bezig geweest om dat af te gaan maken.

## Dag 5:

Vandaag ben ik gaan kijken om een goede camera te hebben voor de cannons, Met als voorbeeld idee, de camera van Black Flag.

## Dag 6:

Vandaag ben ik bezig geweest met het veranderen van de camera want na het opnieuw kijken naar de camera zag ik dat ik helemaal verkeerd bezig was.

## Dag 7:

Vandaag heb ik de laatste loodjes gelegd aan de camera van de cannon en de cannons zodat het allemaal optijd af is om bij elkaar gegooid te worden.

## Dag 8:

Vandaag ben ik vooral bezig geweest samen met Ian om alles bij elkaar te gooien van mijn scripts en de art en dergelijke, zodat we een build konden gaan maken voor de presentatie.

# 

# Sprint 3

## Dag 1:

Vandaag ben ik begonnen met het maken van de UI voor de main menu.

## Dag 2:

Vandaag ben ik nog verder gegaan met de UI van de main menu en van de settings menu

## Dag 3:

Vandaag ben ik begonnen aan een nieuwe camera follow script voor de cannons en heb ik de UI afgemaakt van de Main menu.

## Dag 4:

Vandaag ben ik begonnen met de pause screen in de game.

## Dag 5:

Vandaag heb ik geprobeerd de pause screen af te krijgen maar dat is me helaas niet gelukt door een kleine bug die ik niet opgelost kreeg.

## Dag 6:

Vandaag heb ik de pause screen afgekregen met wat hulp van Ian, en heb ik nog een extra functie toegevoegd voor de UI.

## Dag 7:

Vandaag ben ik ian heel erg gaan helpen met de AI van de enemy want daar waren veel problemen mee en we hebben de cannons gefixt omdat je jezelf schoot vanwege de colliders.

## Dag 8:

Vandaag ben ik nog verder gegaan om ian te helpen met de AI aangezien hij er nog steeds een aantal struggles ermee had.