22 Augustus 2017

De opdracht, handleiding kandidaat en proeve van bekwaamheid heb ik gekregen. Zelf heb ik alles doorgenomen en wat onduidelijkheden opgeschreven. Met de docent onduidelijkheden besproken, hoe het project in elkaar zit en wanneer het klantgesprek is.

28 Augustus 2017

Eisen van de game besproken, wat er in moet en hoe het er uit moet komen te zien. Aantekening zijn gemaakt van de eisen en wensen. Globale planning gemaakt. Nog wat onduidelijkheden besproken. Notulen, agenda en eisen- en wensenlijst gemaakt. Ook nog de notulen van het begingesprek op 22 Augustus gemaakt. Alle mappen en bestanden heb ik op Google Drive gezet.

4 September 2017

Plan van Aanpak, agenda, notulen gemaakt en vergadert met Dhr. van ‘t Veld. Begonnen met het maken van het functioneel ontwerp en onderzoek gedaan met hoe het eruit moet komen te zien.

13 September 2017

Notulen inverdeeld in punten van de agenda. Eisen- en wenslijst aangepast met hoe de game moet eindigen. PvA wat extra toevoegen aan de projectactiviteiten.

14 September 2017

Functioneel ontwerp afgemaakt. Schermen in Paint.net/Pencil gemaakt en aan het word document toegevoegd.

18 September 2017

Staafdriagram voor projectactiviteiten aan het PvA toegevoegd. Bij PvA en FO versiebeheer toegevoegd en ge-update. Structuur van de website aan het FO toegevoegd.

19 September 2017

Begonnen met programmeren van de movement, tilemaps en ladders. Het is gelukt om een ladder op te klimmen maar bovenaan de ladder heeft de character nog velocity dus schiet die omhoog. Ook springt hij soms twee keer zo hoog. Heeft misschien te maken met de boolean die checked of die grounded is of niet. Dat werkt namelijk nogal traag.

20 September 2017

Opgelost dat hij niet meer twee keer zo hoog springt. Wat enemies met hitboxes neergezet om te testen.

21 September 2017

Vergadert met rené, trello moet uitgebreider en toevoegen van versiebeheer, PvA testdag en presentatie, FO lijkt op een vormgevingsdocument. FO moet besproken worden met Jesse. Notulen voor de volgende vergadering gemaakt.

25 September 2017

Moet een klassediagram voor FO inleveren.

Er zijn twee klassediagrammen in het ontwerpen en bouwen.

1. FO: Ontwerp Klassediagram, zonder framework en iedereen moet dit doen. Geen methoden want het is een ontwerp.

2. TO: Uiteindelijke Klassediagram (alleen als je Object Georienteerd hebt gewerkt, vooral met game dus), met framework. Met belangrijkste methoden: geen get’s en set’s.

De references worden duidelijk in het objectdiagam.

AI voor de game getest, werkt nog niet helemaal zoals ik zou willen.

26 September 2017

Trello aangespast met labels, due date en wat commentaar. Notulen en Agenda voor de volgende vergadering gemaakt.

2 Oktober 2017

Ervoor gezorgd dat je niet de ladder kan beklimmen totdat je W of S drukt. Alleen nog een klein probleem dat je een keer op het object zelf kan springen zonder dat je klimt.

3 Oktober 2017

Input.GetAxis verandert naar Input.GetAxisRaw zodat de movement na button release gelijkt stopt. En niet smooth daarna nog doorbeweegt.

5 Oktober 2017

Vergadering ging niet door omdat Rene ziek was. Gamedesigndocument afgemaakt en verbeterd.

9 Oktober 2017

Extra homepagina toegevoegd en de website en ervoor gezorgd dat je je kan registeren en de game kan downloaden. Testformulier gemaakt voor deze week en testformulier versie 0.1 gemaakt.

10 Oktober 2017

Begonnen met sprites animeren en te zorgen dat de juiste animaties bij de juiste bewegingen zitten. Vergadert met Rene, testformulier moet gedetaileerder moet doen aslof je het aan een technofoob uitlegt. Mededelingen: Rene is er donderdag niet.

12 Oktober 2017

Test formulier voor acceptatietest 1 gemaakt. Acceptatietest 1 met Rene gedaan en heeft het grotendeels goedgekeurd op wat kleine dingen na.

13 Oktober 2017

Delay tussen de animaties lopen, springen en klimmen proberen te fixen. Gefixed door Has Exit Time in de verschillende animation states uit te zetten. Ook de transition duration naar 0 sec gezet. Geprobeert om blocks te destroyen binnen een bepaalde range van de character.

16 Oktober 2017

Onderzoek gedaan naar Enemy AI, heb het geprobeert met waypoints en A\*. Beide manieren werken niet goed met dit type game. Moet een andere manier voor verzonnen worden.

17 Oktober 2017

Verder gegaan met A\*. Andere manier van waypoints uitgezocht. Werkt alleen niet als de enemy met een ladder in aanraking komt. Verder gegaan met leveldesign.

18 Oktober 2017

Alle AI even laten liggen en begonnen met de chests die je moet verzamelen om het level te halen. Heb ze geanimeerd maar er is een probleem met het verzamelen. De kisten kunnen niet makkelijk geduplicate worden zonder dat de andere chests tegelijk worden verzamelt.

19 Oktober 2017

Oplossing bedacht voor de chests, ik vernietig ze gewoon en heb ze allemaal een eigen tag gegeven. Als ik ze vernietig zet ik gewoon een sprite neer met de lege chest zonder het in de animatie te stoppen. Wat UI werk gedaan, als je de kisten verzamelt komt er +100 boven je hoofd te staan en worden er 100 punten bij de score opgetelt.

20 Oktober 2017

Oplossing bedacht voor de AI. Ze “patrollen” tussen bepaalde punten. Eerst geprobeert met waypoints maar daar waren problemen met de rotatie.

21 Oktober 2017

Verder gewerkt om de AI te verbeteren. AI werkt nu bijna zoals ik zou willen. Eerste level helemaal gebouwd. A\* AI weer gebruikt om een vliegende enemy te krijgen.

23 Oktober 2017

Wat rare bugs tegen gekomen waarbij de speler opeens vast zit in een klimmende animatie. Het is mij nog niet gelukt om de scenario te recreëren. Bug lijkt gefixed te zijn. Ervoor gezorgd dat de score naar de volgende scene wordt gebracht.

24 Oktober 2017

Het tweede level helemaal gebouwd. Vergadert met Rene en de verbetering van acceptatietest 1 zijn goedgekeurd. Acceptatietest 2 is naar volgende week dinsdag verplaatst omdat Rene er donderdag niet is.

26 Oktober

Nog wat dingen verbeterd aan het tweede level en nu helemaal afgemaakt. Begonnen met het bouwen van het derde level en een score systeem.

27 Oktober 2017

Begonnen met het maken van menu’s. Het derde level is ook bijna af, alleen nog de AI van de boss fixen.

28 Oktober

Alle menu’s gemaakt met highscores. Waren wat problemen met het opslaan van de tijd maar het is uiteindelijk gelukt. In plaats van punten in een level staat er nu linksboven hoeveel chests je nog moet verzamelen om bij het volgende level te komen.

29 Oktober

Alle documentatie bijgewerkt om voor te bereiden op de wijzigingsopdracht.