Naam student: Mauro Scheltens  
  
**Logboek Game Development**

**Dag 1 (4 juni)**

Ik ben begonnen met het examen op 4 juni.  
Van te voren had ik al een idee wat ik wilde bouwen, namelijk een endless runner.  
  
Als eerste heb ik het Game Design Document (GDD) ingevuld voor mezelf, om duidelijk te krijgen hoe de game in elkaar zal gaan zitten.  
Toen ik eenmaal het GDD had ingevuld, heb ik mijn Unity project aangemaakt en ben ik begonnen met het bouwen van de game in Unity.  
  
Wat ik als eerste heb gedaan in Unity is een character model uitgezocht in de Unity Asset store, toen heb ik die in mijn project gezet en gezorgd dat de auto standaard naar voren beweegt en met user input van links naar rechts kan gaan op de weg. Om de game wat lastiger te maken heb ik gezorgd dat de auto elke 5 seconden iets sneller rijd.

Daarna heb ik alleen nog maar ervoor gezorgd met een simpel script dat de camera altijd de auto volgt vanaf achter.

**Dag 2 (5 juni)**

Op de tweede dag heb ik mij vooral bezig gehouden met het zorgen dat de game echt een ‘endless runner’ is. Eerst ben ik weer naar de Unity asset store gegaan om een mooie weg te zoeken voor mijn game. Met veel hulp van het internet heb ik ervoor gezorgd dat er constant een nieuwe weg word gegenereerd voor de auto uit. Verder heb ik deze dag niks meer gedaan, omdat dit mij heel veel tijd kostte, meer dan ik dacht.

**Dag 3 (6 juni)**

Vandaag heb ik de score counter van mijn game gemaakt. Namelijk elke seconde dat je ‘leeft’ in de game, komen er 15 punten bij. Toen had ik dus een endless runner, maar moest ik alleen nog de obstakels toevoegen, dus dat was het volgende waar ik mee aan de slag ging.  
  
In mijn code heb ik ingesteld dat de obstakels spawnen tussen x: -5.6 en x: 2.85 en voor de obstakels een prefab gedownload uit de Unity store. Daarna heb ik de collision detecting gemaakt, dus wanneer de auto (de player) een obstakel raakt. Hiervoor heb ik bedacht, dat als je een obstakel raakt, dat er 20% damage bij je auto komt.

**Dag 4 (7 juni)**

Vandaag heb ik als eerst het start menu gemaakt, toen gezorgd dat de auto altijd alleen maar tussen x: -5.5 en x: 4 kan rijden, zodat je niet van de weg kan vallen. Ook heb ik de moeilijkheidsgraad in het spel veranderd. In de eerste instantie wilde ik dat de auto alleen maar sneller gaat, naarmate je verder bent in de game, maar ik heb het veranderd zodat je niet alleen maar sneller gaat, maar er ook nog meer obstakels spawnen.  
  
Daarnaast heb ik ook nog een tekst in het beeld toegevoegd met damage. De logica die erachter zit is dat als je een obstakel raakt, er 20% damage bijkomt en als je op de 100% zit, ben je game over.  
  
Als laatste heb ik ook nog een ‘game over’ scherm gemaakt, die tevoorschijn komt als je game over bent, alleen heb ik nog geen functionaliteiten voor de buttons op het scherm gemaakt.

**Dag 5 (8 juni)**

Vandaag heb ik de functionaliteiten van het game over scherm afgemaakt. Gister had ik namelijk al het game over scherm met twee knoppen erop waarmee je de game kan restarten en naar het main menu kan gaan, vandaag heb ik die knoppen ook echt laten werken. Ook heb ik het document met mijn ontwikkelomgeving gemaakt en in mijn git repository gezet.

**Dag 6 (9 juni)**

Vandaag heb ik het examen om 16:30. Ik heb eerst in de ochtend het overdracht document nog even gemaakt en daarna gaan werken aan mijn presentatie. Verder heb ik ook nog een keer feedback gevraagd aan mijn vriendin en deze ook verwerkt. De gegeven feedback kan je vinden onder het kopje: **Tweede testverslag/feedback op mijn game**

**Eerste Testverslag/feedback op mijn game**

Ik heb mijn game aan het einde van dag 4 laten testen door mijn ouders. Zij gingen de game spelen en zeiden eigenlijk meteen dat het best saai was dat er maar één type obstakel spawnt, verder zeiden ze ook nog dat het fijn zou zijn als je een game over scherm hebt, waar je uiteindelijk je score kan zien.  
  
Het game over scherm heb ik meteen de volgende dag erin gezet, in het game over scherm kan je het aantal punten zien, de game restarten, of teruggaan naar het main menu.  
Ook was de feedback gegeven dat het best saai was dat er maar één soort obstakel was, dit heb ik nog snel op de laatste dag aangepast omdat ik dit helemaal was vergeten, er word nu i.p.v. één obstakel, vier verschillende soorten obstakels gespawned

**Tweede testverslag/feedback op mijn game**

Aan het begin van mijn laatste dag dat ik aan mijn game kon werken, heb ik hem laten testen door mijn vriendin. Ze heeft hem gespeelt, ze vond het heel leuk dat er verschillende obstakels in zaten en ze vond het ook erg leuk dat de game steeds een beetje moeilijker werd. Ze kwam met het idee om een achtergrond muziekje toe te voegen als je aan het rijden bent, dus die heb ik daarna meteen toegevoegd. Daarnaast zei ze ook dat het zou helpen om een sound effect af te laten spelen als je een obstakel raakt. Deze heb ik ook hierna toegevoegd.

**Feedbackverslag Game Design Document**Ik heb mijn broer gevraagd of hij feedback kon geven op mijn Game Design Document. Ik heb hem natuurlijk eerst uitgelegd wat het allemaal inhoud. Ik had eerst in mijn Game Design Document staan, dat de score omhoog gaat, wanneer je een munt aanraakt, maar mijn broer zei dat het misschien beter is als je de munten weglaat en je de score gewoon laat oplopen wanneer je verder komt in de game, anders is de game misschien iets te moeilijk, omdat