

Planning van 28/04/2025 tegen 12/05/2025:

- Design assets / afbeeldingen maken op Illustrator.
- Player character animaties maken.
- Unity scene opbouwen en interactief maken van de kamer van de player character.

Planning van 12/05/2025 tegen 26/05/2025:

- Story coderen.
- Club scene maken.
- Interactieve elementen coderen en animeren.
 - Home scene:
 - Lightswitch animeren
 - Werk scene:
 - printer coderen en animeren
 - Licht uit raam animeren

Planning van 26/05/2025 tegen 13/05/2025:

- Game afwerken.
- Einde uitschrijven en programmeren.
- User testing.
- Game polishen en optimaliseren.