

21-04-2025:

- repository made

22-04-2025:

- Prototype files made during expert lab exported to main project
- Documentation files added:
 - Code of Conduct
 - Conventions
 - Contributing
 - Readme

23-04-2025:

- Google drive made for asset storage and writing
- Story drafts written
- Split story in 3 acts
 - Act 1 written
 - Began writing Act 2

24-04-2025:

- Act 2 written
- Act 3 written

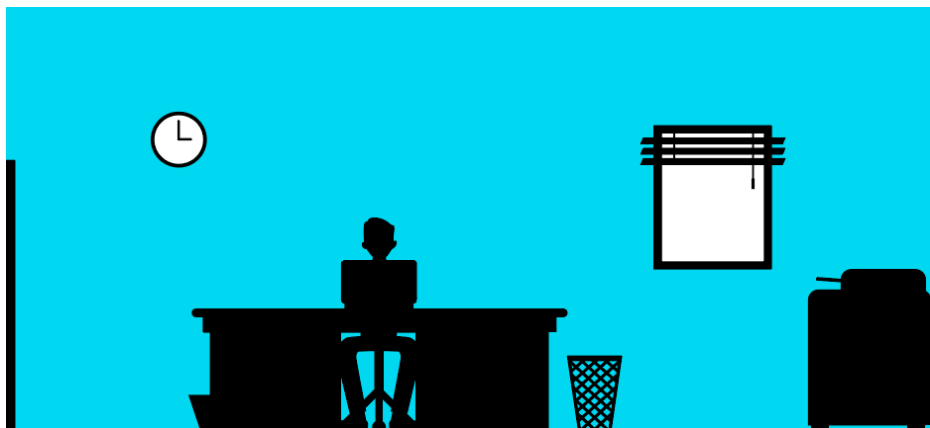
28-04-2025:

- assets redesigned

◦



◦



29-04-2025:

- Belichting gefixt
- Tutorial bekeken om met Unity timeline te werken.
(<https://youtu.be/Zb5GxSz5mSI?si=CJtnp20YGSGbG9RI>)
- Test versie game intro animatie gemaakt.
- Home scene aangemaakt
- Home menu gemaakt met settings menu.
 - TO DO: Menu Settings
 - Languages
 - Colorblind Mode
- Trello aangemaakt. (<https://trello.com/b/jOm14tGi/final-work>)

30-04-2025:

- Intro sequence gemaakt.
- Home scene is interactief.
 - TO DO: Menu Settings
 - Languages
 - Colorblind Mode

01-05-2025:

- Appartement scene design assets afgemaakt
- Appartement scene unity opgebouwd
- Post Processing toegevoegd in Appartement scene
- Licht aangemaakt (uit raam) om realistischer te maken.
- Interactivitem script aangemaakt om visueel aan te tonen om op E te drukken om interactie te doen.
 - TO FIX: door collider kunnen stappen.

02-05-2025:

- Collider bug met interactieve objecten gefixt.
- Outside scene aangemaakt en assets geïmporteerd.
- Work scene aangemaakt en assets geïmporteerd.

04-05-2025:

- Club assets gedesignt.

05-05-2025:

- Presentatielokaal expert lab metalen buizen in elkaar gestoken.
- Fade animatie van interactieknop toegevoegd als speler in de buurt komt van interactief object.
- Interactieknop sprite veranderen naar gedrukte sprite wanneer speler de knop in drukt.
- Protagonist loop animatie gemaakt.

06-05-2025:

- Cutscene gemaakt van de protagonist dat buiten loopt.
- Interactieve items script geüpdatet om meer geoptimaliseerd te zijn.
- Singleton classes in Unity aangeleerd.

- Story manager script aangemaakt met behulp van ChatGPT.

07-05-2025:

- Drink animatie gemaakt.
 - Glas wordt als child van hand gezet om met de animatie mee te gaan.
- Manier van speler te draaien bij het stappen verandert in code.
 - Eerst flipte het de sprite of de X as maar nu maakt het de X scale van de hele speler negatief of positief afhankelijk van de richting.
 - Dit is om het skelet van de speler mee te draaien om animaties vlot te laten afspelen.
- Het stappen van de speler heb ik smoother gemaakt.
- Werk-minigame gemaakt.
 - TO FIX: positie van benen staat fout als de speler aan het bewegen was bij het begin van de minigame.

08-05-2025:

- ObjectiveManager geüpdatet om doel te weergeven.
- BackgroundManager gemaakt om achtergrondkleur te kunnen veranderen vanuit de code.

12-05-2025:

- Switch statements geleerd. (<https://learn.unity.com/tutorial/switch-statements#>)
- Plant in appartement verandert naargelang de werkdag.
- Difficulty van werk minigame verhoogd naargelang de werkdag.
- Achtergrondkleur verandert naargelang de werkdag.
- Sound effects gezocht:
 - office ambient sound
 - neighbourhood ambient sound
 - club ambient sound
- Printer interactief gemaakt en SFX toegevoegd.

13-05-2025:

- Movement speler geblokkeerd wanneer de animatie van lopen buiten afspeelt.
- Brug scene gededisgnt.
- Brug scene geanimeerd.

14-05-2025:

- Roundtable meeting.
 - Wat is het doel van mijn game?
 - Hoe kan de speler interactie hebben met mijn game?
 - Hoe kan ik mijn boodschap overbrengen?
 - Inspiratie: <https://youtu.be/HUngLgGRJpo?si=XXXI06gaE6WuXwKM>

15-05-2025:

- Brainstorm over feedback van roundtable
- Enquête gemaakt over eenzaamheid en gestuurd naar contacten.

16-05-2025:

- Research gedaan over eenzaamheid en hoe ermee om te gaan.
- Eerste analyse gedaan van Google Forms enquête.
- Research over:
 - Seasonal Depression
 - Cocooning
 - Loneliness
- Game concept vastgesteld.

19-05-2025:

- Kort uitgeschreven welke items interactable gingen zijn.
- Sommige onnodige assets verwijderd.
- Dialoog in game toegevoegd.
- Systeem gemaakt om achtergrondkleur te veranderen als de speler met iets interageert voor de eerste keer.
- Assets gedesignt:
 - Oma
 - Ijskraam
 - Hond
- Hond gerigged:
 - TO DO: animeren

20-05-2025:

- Hond geanimeerd.
- Ijskraam assets geïmporteerd.
- Ijskraam verkoper gerigged.
- Bloemen gedesignd en assets geïmporteerd.
- Parallax script toegevoegd.

21-05-2025:

- Kind gedesignt.
- Kind gerigged en geanimeerd.
- Ijskraam interactief gemaakt: Interactie met ijskraam geeft ijs aan de speler. De speler kan dit ijs gebruiken om het kind blij te maken.
- SpawnManager script gemaakt om speler te spawnen aan de deur die hij laatst gebruikt heeft.

22-05-2025:

- Assets gedesignt:
 - Vuilbak
 - Yoga vrouw
 - Park ingang
 - Bureau met 2 werknemers
 - Koffie machine
- Werk scene geredesignt.
- Intro cutscene aangepast zodat de speler dialoog krijgt met info. Hierna switcht het spel naar het appartement scene

- Interactiekноп geupdate om beter bij de visuele stijl te passen en om het logischer te maken voor elke soort input. Zo kunnen spelers zowel op keyboard als op controller weten dat het object interactief is.

23-05-2025:

- Controller support toegevoegd.
- Protagonist hond aai animatie gemaakt.
- Koffiemachine interactie toegevoegd.

26-05-2025:

- Dialoog met oude vrouw geupdate om meer impactvol te zijn.
- Dialoog script geupdate om pauzes te kunnen hebben tussen de zinnen.
- Dialoog script geupdate om introscene dialoog met controller te kunnen spelen.

27-05-2025:

- Gebrainstormt over mogelijke impactvollere interacties.
- Interactie met yogavrouw herwerkt om de speler meditatie te laten doen.
 - TO DO: fix choicepanel bug
 - TO DO: make Neighborhood ambient sound loop

28-05-2025:

- Choice panel bug gefixt bij yogavrouw.
- koffie machine bug van koffie die in hand blijft gefixt.
- werknemer interactie toegevoegd.
- Alle nodige functies en classes gedocumenteerd.

29-05-2025:

- Outside scene ambient sound beter geloopt.

30-05-2025:

- Interacties kunnen maar 1 keer achtergrond en vignette beïnvloeden zelf als de speler van scene verandert.

01-06-2025:

- Enquête en research toegevoegd in magazine.

02-06-2025:

- Einde van de game wordt getriggered wanneer de value van de vignette aan d e 0.1 komt.
- Knoppen op home menu hebben nu controller support.

03-06-2025:

- Game klaar
 - eind scene gemaakt
 - eind scene dialoog aangemaakt
 - eind scene dialoog gesynced met muziek
 - pause menu gemaakt
 - mergeconflict gefixt.

- Game getest.

04-06-2025:

- User testing uitgevoerd.
- Sleutelbeeld gemaakt.

05-06-2025:

- User testing uitgevoerd.
- Onderhoudsdocumentatie toegevoegd in het magazine.
- Gebruikersdocumentatie toegevoegd in het magazine.

06-06-2025:

- User testing uitgevoerd.
- Positie bulletpoints in magazine gefixt.

07-06-2025:

- User testing uitgevoerd.
- Structuur van het magazine verbeterd.

08-06-2025:

- Feedback van user testings toegepast op game.
- Alle genoteerde bugs gefixt.

09-06-2025:

- Inleiding, abstract en besluit geschreven.
- Magazine klaargemaakt voor print.

10-06-2025:

- Magazine geprint.
- Fouten van het magazine verbeterd.
- Magazine terug gaan printen.

11-06-2025:

- Magazine afgegeven secretariaat.
- Presentatie deels gemaakt en tekst voor presentatie deels gemaakt.

12-06-2025:

- Docs folder in repo toegevoegd.
- Documentatie files in /docs in repo toegevoegd.