

Logboek Splendor

Nolan Bijmholt

Disclaimer

Ik begin vanaf nu (06-12-23) een nieuwe manier van een logboek maken omdat mij het makkelijker lijkt om een logboek bij te houden in het programma waar ik in werk. Ook vind ik markdown verassend fijn en leuk om te gebruiken. Hierdoor lijkt mij het makkelijker om mijn taken op te schrijven en code te presenteren.

Ik heb op dit punt al een groot deel van mijn klassen klaar dus het maken van de volgende klassen zal niet genoemd worden maar wel in gewerkt worden.

- gamescene
- player
- enemy
- altpathenemy
- linepath enemy

Ik zal een werkstructuur aannemen waarin ik fouten opschrijf en bijhoud als nummers. Dit doe ik omdat ik dan kan bijhouden hoeveel probleem ik heb gekregen en de structuur van nummers ziet er mooi uit.

07/12/23

Ik ben van plan het eerste uur mijn documentatie klaar te zetten en mijn folders goed te organiseren. Dit document is hier onder andere het resultaat van.