Documentatie

Dingen te doen:

* Paper prototype maken en testen met mensen
* Opzoeken hoe grids werken (de dingen ernaast moeten ook veranderen)

Uren bested:

* 1 uur, overleg
* 0.5 uur, brainstorm
* 0.75 start
* 0.5 meer brainstormen + testen
* 0.75 connect Kinect to pc

17:20 start 18:45 end (kutten met naast elkaar liggen)

20.30 start 21:45 design poster

16.45 start 18.00 Proberen kinect naar unity te krijgen

<https://www.youtube.com/watch?v=6EkQA3GakFI>

15.00 start 15.30 nog een keer geprobeerd

15.00 start 16.30 HET WERKT!!!!

Totaal: 9 uur en 15 minuten

TODO:

* Character art
* Tile art
* Background art
* Start and End Screen
  + Buttons
  + Background
* Tutorial bit
  + Bird Character
  + What say
  + Voice over
* Better font
* Change tiles when pressed
* Only change when correct tile
* Change surrounding tiles
* Decrease tile timer
* Point system
* Aanliggende Tiles fixen (wat is aanliggend?)
* Wincondition

12:40 start 14.30 Bezig met art

15.00 start 17.30 Art af en implemented

12.20 start 14.30 Aanliggende tiles veranderen + map (met volledige map, werkt niet helemaal)

14.00 start 15.15 Geprobeerd te fixen, coroutines toegevoed

14.50 start 15.50 Meer Art en scenes

14.00 start 15.00 Removed coroutines, werkt nu iets beter. Nogsteeds de triggers werken niet

18.45 start 19.30 TRIGGERS WERKEN. States flippen nu af en toe nog

17.30 start 18.30 verder

12.30 start 14.00 Winning condition en scene change

15.00 start 16.30 Added last technical stuff

14 uur en 30 minuten

TOTAAL: 23 uur en 45 minuten

17.30 start 18.30 testen en erachter komen dat twee spelers tegelijk met de overlay niet werken.

Eerst speler 1, dan speler 2 het level door gaan, dan score’s vergelijken