

Logboek Meesterproef Niels Bron – Week 1

Datum: 13-05-2024 t/m 19-05-2024

Week: 1

Inhoud

Maandag – 13 Mei	3
Dinsdag – 14 Mei	4
Donderdag – 16 Mei	5
Vrijdag – 17 Mei	6
Zaterdag – 18 Mei	7
Zondag – 19 Mei	8
Conclusie	9

Maandag – 13 Mei

Vandaag ben ik bezig geweest met het opstarten van het project.

-Map op mijn harde schijf aangemaakt waarin ik al mijn documenten zal stoppen.
(Documentatie, Logboeken, Unity Project, Blender files, etc)

-Unity project aangemaakt, en alles gecommited naar GitHub.

-Bezig geweest met een begin aan mijn player controller, deze vond ik verder niet goed gelukt, dus ben ik verder bezig gegaan met verzinnen van wat ik nou allemaal wil maken deze week en hoe ik dat ga doen.

Conclusie:

Vandaag heb ik een start gemaakt aan het project. Graag had ik wat meer af willen maken, maar omdat ik vandaag nog ingeplanned stond om te werken en ik nog wat andere dingen had om te doen, ben ik daar helaas niet aan toegekomen. Hierdoor heb ik voor mijn project alles ook een week verschoven (zie projectplan)

Dinsdag – 14 Mei

Vandaag ben ik naar school geweest voor een voortgang gesprek met Rik.

Dit gesprek is goed verlopen, en ik ben verder ook weer goed geïnformeerd over wat ik kon verbeteren aan mijn voorstel, en wat ik voor het nieuwe keuzedeel moet gaan doen.

Ik ben verder niet bezig geweest met het project, maar ik heb wel het project plan gemaakt.

Conclusie: De dag is goed verlopen, ik heb mijn project plan af kunnen maken, en ga morgen bezig met een nieuwe player controller.

Donderdag – 16 Mei

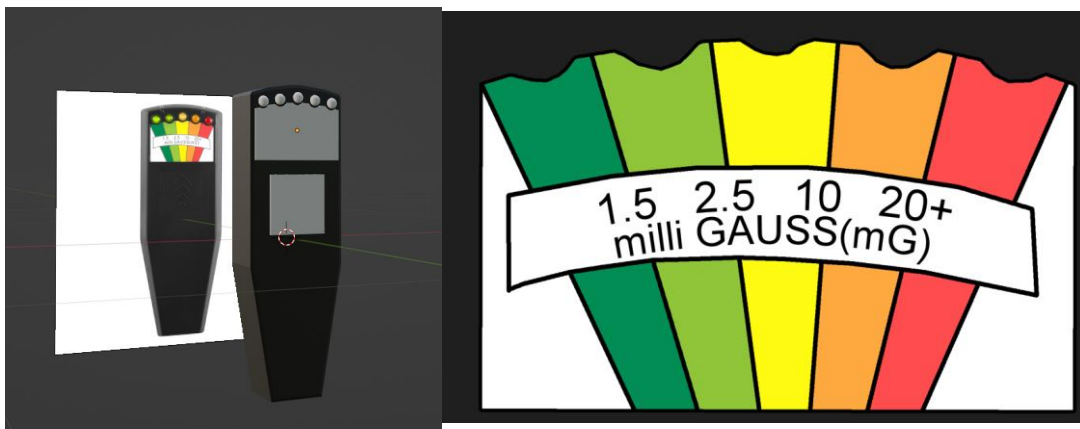
Vandaag ben ik bezig geweest met de player controller en heb ik een model gemaakt voor de EMF Reader.

-Speler kan nu rondlopen, om zich heen kijken. Ook checkt de player altijd of hij grounded is, om rekening te houden met de gravity. (opzich is dit niet nodig, aangezien ik niet van plan ben om de speler te laten springen)

-Aantal simpele parameters aan de speler gekoppeld die ik via de unity inspector kan aanpassen. (Dit om te kijken wat het beste werkt voor de speler)

```
+ public bool canMove { get; private set;} = true;
+
+ [Header("Movement Parameters")]
+ [SerializeField] private float walkSpeed = 3.0f;
+ [SerializeField] private float gravity = 30.0f;
+
+ [Header("Look Parameters")]
+ [SerializeField, Range(1, 10)] private float lookSpeedX = 2.0f;
+ [SerializeField, Range(1, 10)] private float lookSpeedY = 2.0f;
+ [SerializeField, Range(1, 100)] private float upperLookLimit = 80.0f;
+ [SerializeField, Range(1, 100)] private float lowerLookLimit = 80.0f;
+
```

-Model gemaakt voor de EMF Reader in blender. Hiervoor heb ik ook in photoshop een texture gemaakt, die ik op de EMF Reader heb geplakt.



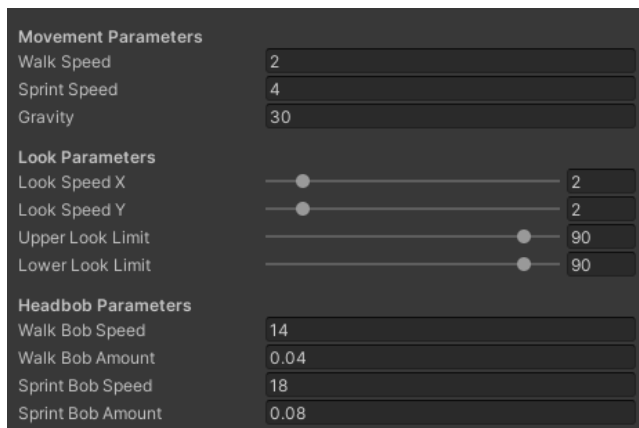
Conclusie: Ik ben tevreden met wat ik vandaag af heb kunnen maken.

Ik had verder nog wel graag bezig willen gaan met het script voor de EMF Reader, maar voor nu is dat niet handig, omdat ik graag eerst bezig wil met het maken van het huis waar het spel zich in afspeelt.

Vrijdag – 17 Mei

Vandaag ben ik verder bezig geweest met de player controller en heb ik een model gemaakt voor de Motion Pod.

-Speler kan nu rennen, en de camera van de speler heeft nu een “Headbob”, om het realistischer te maken. Met een headbob, heeft de speler meer het gevoel dat je aan het lopen bent.



-Model gemaakt voor de Motion Pod. Hiervoor heb ik ook een texture gemaakt in photoshop en deze gebruikt voor op het model.



Zaterdag – 18 Mei

- Flinke pink, vandaag ben ik niet bezig geweest met het project.

Zondag – 19 Mei

- Flinke pink, vandaag ben ik niet bezig geweest met het project.

Conclusie

De week is goed verlopen. Ik had graag meer willen doen, maar omdat het Pinksteren was en ik daar op het moment niet helemaal van op de hoogte was, is het niet heel soepel verlopen.

Daarom heb ik ook besloten om het project een extra week uit te rekken, en om volgende week 3x zo veel tijd er in te stoppen als deze week, om weer een beetje op schema te komen.