GameDev Examen Devlog

**02.07.2023** {

Start gemaakt aan het Examen, idee nog niet besproken maar wel een start gemaakt aan het GDD en een start gemaakt op papier om de game te designen en een idee te krijgen hoe ik dit op beeld ging krijgen.

Na een tijdje nadenken en uitproberen heb ik een idee op papier uitgewerkt wat er realistisch uitizet. Hierna ben ik begonnen op de website Trello en heb ik een checklist gemaakt voor alles wat ik moet maken af wil hebben voor de game.

}

**02.08.2023** {

Vandaag begonnen met het project in Unity, via een schets uit een notitieboekje heb ik een idee gekregen hoe de game er visueel uit moet zien.

Begonnen aan de player en uitwerken wat deze gaat doen. Mijn plan is om de player door een level te laten manuvreren.

}

**02.09.2023** {

Gister een groot deel van de player + camera uitgewerkt in Unity tot nu toe blij met het resultaat. De player is beweegbaar met ‘spacebar’ en springt/vliegt nu in de lucht. Nu bezig gaan met de achtergrond en environment.

}

**02.13.2023** {

Met de environment op een tevreden niveau ben ik begonnen aan de obstacles wat in mijn geval planeten zijn die je moet ontwijken.

Dit was nog lastiger dan ik had gedacht. Ik wil aan de bovenkant en onderkant planeten spawnen op random grote en random hoogte.

Tot nu toe lukt het om een planet te spawnen aan de onderkant maar wanneer ik deze aan de bovenkant wil spawnen crashed de game.

}

**02.14.2023** {

Vandaag is het gelukt om de planeten aan de bovenkant in te spawnen, na wat opzoeken en uitproberen was het uiteindelijk enorm simple.. De oplossing was gewoon in de code van de planet een extra code schrijven die met een ‘planettop’ tag een externe code geeft aan de bovenste planeten en deze zo inspawned.

Daarbij heb ik ook een titlescreen en restart button gemaakt voor het begin en restarten van de game. Ik wil nog werken aan een return to home button om terug te komen bij het menu en de game te sluiten.

}

**02.15.2023** {

Begonnen aan een idee uitwerken om een score bij te houden. Mijn eerste idee was om dit te doen door items te spawnen en deze oppakken om de game moeiljiker te maken. Maar na wat uitproberen was ik hier nog niet helemaal uitgekomen. Op dit moment is het score system zo gemaakt dat er score bijkomt via een timer. Dit vind ik een prima oplossing want Hiermee krijg je een endless timer die je score zo bijhoudt hoelanger je leeft.

}

**02.21.2023** {

}