Nothing but Demons – Logboek

Hieronder staat het logbook voor ons Graphics project ‘Nothing but Demons’. Ons project wordt een hack ‘n slash style game in dezelfde style als de Diablo series. Veel van ons zullen thuis, in de avond uren en in de weekenden met het project bezig zijn aangezien het voor iedereen als hobby wordt beschouwd.

* **TL;DR – Zie dag 15**

Dag 1 (10-9-2017)

De eerste maandag zijn wij meteen rennend begonnen. Aangezien onze groep nu bestaat uit twee samengevoegde groepjes van de pooltafelopdracht hadden we al veel ‘code’ dat we konden gebruiken.

* Zo hebben wij op de eerste dag een hele basic index pagina gemaakt, er zijn veel constructors aangemaakt (denk hierbij aan een constructor voor texture’ized boxes, normale boxes, etc).
* Er is een begin gemaakt aan de texture loader class.
* Orbit controlls zijn toegevoegd aan het project.
* Er is een onWindowResize function gemaakt, deze function update het canvas wanneer het scherm groter of kleiner wordt gemaakt.
* De camera en scene zijn aangemaakt.
* Er is een testwereld scene aangemaakt met een ‘helper grid’.
* In de test wereld is begonnen met werken aan de playerMovement.
* Er is een ‘Living’ class aangemaakt waar later alle NPC’s en de speler zelf van gaan inheritten.
* Er is een player class gemaakt.
* Er is een item class gemaakt.
* Er is een weapon class gemaakt die eigenschappen erft van de item class.

Dag 2 (10-10-2017)

* Er is een enemy class gemaakt die eigenschappen erft van de living class.
* Er is verder gewerkt aan de player class.
* Er is een begin gemaakt aan een gameObject constructor. Deze constructor zal elk object in onze scene in gaan laden met custom parameters.
* Er is een FPS counter toegevoegd.
* Er is verder gegaan met player movement.

Dag 3 (10-11-2017)

* Er is achtergrond muziek toegevoegd.
* Er is een begin gemaakt aan een options screen.
* Er is een toggleMute function gekomen voor de achtergrond muziek.
* Er is styling toegevoegd.
* De JSON importer is (soort van) afgemaakt.
* Options menu showed/hide wanneer de user op ESC drukt.
* Er is een begin gemaakt aan de battletest pagina. Hier wordt de combat getest tussen het player object een een ander living object.
* Er is verder gegaan met player movement.

Dag 4 (10-12-2017)

* Er is verder gegaan met player movement.
* Er is verder gegaan met de styling.
* Er is verder gewerkt aan de JSON importer.

Dag 5 (10-13-2017)

* Er is een playerLevelUp function gekomen.
* Er is verder gegaan met player movement.
* Er is verder gegaan met de styling.
* Er is verder gewerkt aan de JSON importer.

Dag 6 (10-14-2017)

* De meeste classes waar de afgelopen dagen aan gewerkt is zijn afgemaakt.
* Combat is toegevoegd aan de master branch.
* Scene laadt nu objecten weer in.

Dag 7 (10-15-2017)

* Basic movement is geimplementeerd. Het player object draait in de richting waar op de vloer geklikt wordt. De positie waar geklikt wordt is gedetecteerd. Het player object beweegt verder nog niet.
* Cleaned up Index.html
* Begonnen met werken met localStorage.
* De optie om de resolutie aan te passen is toegevoegd (werkt momenteel op de grote van het options scherm).

Dag 8 (10-16-2017)

Vandaag is moeilijk in bullets te verdelen. Er is vandaag door iedereen hard gewerkt om player movement werkend te krijgen. Er waren veel problemen om de clickLocation functie werkend te krijgen. Dit omdat de game draait op ongeveer 60fps en een gemiddelde mouseclick meerdere frames in neemt.

* Er is een clickLocation functie gemaakt.
* Er is veel ge-update aan het player object.

Dag 9 (10-17-2017)

* Player movement is geimplementeerd en werkt!
* Er is een begin gemaakt om zo efficient mogelijk dungeons te maken.

Dag 10 (10-18-2017)

* Er is verder gewerkt aan de dungeons.
* Tweaks op playermovement.
* Er zijn hoeden toegevoegt.
* Er is een begin gemaakt aan een Save/Load functie.

Dag 11 (10-19-2017)

* Saveloadfunctie werkt nu voor eerst.
* Begin gemaakt met healthbar enemy npc’s
* Dag 12 (10-20-2017)
* Er is een basis gelegd voor het inventory systeem
* Er is een simpele health bar voor enemy’s gemaakt
* Menu items over gezet van de index naar de game
* Dice.js is gemaakt (zorgt voor een leuke randomizer (denk D&D))
* Basic combat is geimplementeerd
* Dag 12 (10-21-2017)
* Vrije dag
* Dag 13 (10-22-2017)
* Begonnen met animations
* Menu functies zijn toegevoegd
* Verder gebouwd op inventory
* Textures zijn verbeterd
* Basic skills en skill cooldown toegevoegd
* Begonnen met het implementeren van item drops
* Dag 14 (10-23-2017)
* De eerste skill is toegevoegd
* Enemies hebben nu een healthbar
* Enemies kunnen nu items droppen
* Movement tweaks
* Dag 15 (10-24-2017)

Vandaag hebben wij het besluit genomen om ons RPG effect van de game te laten vallen en over te gaan op een dungeon brawler. Dit houdt voor ons project tot nu toe niet veel in maar het scheelt ons veel werk om een mooie storyline te bouwen. Zoals we het nu bedacht hebben is dat we met een wave systeem gaan werken . Elke wave zullen er meer vijanden spawnen net zolang tot de speler het niet meer aan kan. Zo zou in de toekomst ook online leaderboards gemaakt kunnen worden.

* De dungeon is verbeterd
* Inventory wordt nu ingeladen met variabelen
* Camera fixes
* Loot drop fixes
* Dag 16 (10-25-2017)
* Basic skill effecten zijn toegevoegd
* Het player object is global gemaakt
* Hud is ge-implementeerd
* Basic Area Of Effect (AOE) aanval is ge-implementeerd
* Player health en mana bars toegevoegd
* Dag 17 (10-26-2017)
* Gedropte items worden nu opgepakt door het player object en in de inventory geplaatst
* Begin gemaakt met de game over class
* Dag 18 (10-27-2017)
* Chatwindow is toegevoegd
* Game over is ge-implementeerd
* Wave counter is toegevoegd
* Inventory fixes
* Meer animaties en characters switchen tussen animaties
* Begon gemaakt met basic AI voor de enemies
* Placeholder modellen toegevoegd
* Death animations toegevoegd
* Animatie looping fixes
* Dag 19 (10-28-2017)
* Basic AI geimplementeerd
* Wave systeem afgemaakt
* Enemies respawnen elke ronde
* Inventory fixes
* Item drop rates geimplementeerd
* Enemies vallen de speler aan als de speler te dicht bij komt
* UI fix
* Camera fix
* Basic AI removed (RIP)
* Dag 20 (10-29-2017)
* Favicon toegevoegd
* Meer menu fixes
* Meer camera fixes
* Player health en mana regeneraten over time
* Player healthbar werkt
* Player manabar werkt (met bugs)
* Begonnen met anti-clipping code tussen enemies op het inspawnen
* Begonnen met leaderboards
* Dag 21 (10-30-2017)
* Skill icons en skill icon cooldowns toegevoegd (visuals)
* Diamond shield pickup toegevoegd (visuals)
* Skeleton models toegevoegd
* Enemy health bar styling
* Nieuwe map gemaakt
* Skeleton boss aangemaakt
* Enemy clipping fix
* Leaderboards implemented
* Code cleaning
* Bug fixes