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.

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. Het is uiteindelijk wel werkend gekregen.

* 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