|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Activiteit:** | **Resultaat:** | **Plaats:** | **Tijd:** | **Datum:** |
| Ideeën bedenken en startdocument schrijven | Startdocument | B1 | 2 lesuren | 24-11-2020 en 25-11-2020 |
| Leren werken met Unity dmv de “Create with Code” tutorial op learn.unity.com | Gewend geraakt aan Unity en de mogelijkheden verkend | Thuis | Best een aantal uren | 25-11-2020 tot 6-12-2020 |
| Brainstormen en groepsgenoten helpen met Unity en GitKraken | Ideeën verzameld en GitKraken opgezet | B 1 | 2 lesuren | 1-12-2020 en 2-12-2020 |
| Brainstormen en werken aan ontwerpdocument | Ontwerpdocument | B 1 en thuis | zo’n vijf uur | 8-12-2020 en 9-12-2020 |
| “Create with Code” tutorial afgemaakt | Unity kennis vergroot | Thuis | Zo’n tien uur | 14-12-2020 en 15-12-2020 |
| Lessen |  |  |  |  |
| Programmeren | Speler kan bewegen | Thuis | Een paar uur | 9-1-2021 |
| Programmeren | Simpel geweer toegevoegd; geëxperimenteerd met een *Rigidbody* player controller ipv met een *Character Controller* | Thuis | Uren | Tot 28-1-2021 |
| Programmeren | Een script om voorwerpen heen en weer te laten bewegen en een mogelijkheid om een UI te openen voor bijvoorbeeld tekst-input, ook problemen met spelerbeweging opgelost | Thuis | Een uur of 5 | 7-2-2021 tot 10-2-2021 |
| Programmeren | Ladders gemaakt en ladders verbeterd | Thuis | Een uur of 5 | 15-2-2021 en 17-2-2021 |
| Programmeren | Geweren uitgebreid: kan automatisch, cooldown, uitgebreide optionele magazijnen/herladen, totaal aantal kogels, muzzle flash, mogelijkheden voor geluiden toegevoegd  Inclusief speciaal editor script voor in de inspector | Thuis | Een uur of vijf | 21-2-2021 |
| Programmeren | Simpele vijanden toegevoegd. Kan navigeren naar de speler in een bepaalde range, kan fysiek vliegende kogels schieten binnen een bepaalde range | Thuis | Een uur of tien | 26-2-2021 |
| Programmeren | Checkpoint toegevoegd: een script op een trigger is nu een checkpoint, ze kunnen eenmaal of meerdere malen gebruikt worden en de laatste checkpoint wordt opgeslagen bij de speler, die hiernaar terug kan keren  De code achter het schieten van vijanden verbeterd | Thuis | Een uur of vier | 6-3-2021 |
| Programmeren | Geweren gefixt.  Simpel leven toegevoegd aan de speler en de speler kan schade toegediend krijgen; inclusief speciaal editor script | Thuis | Een paar uur | 9-3-2021 |
| Programmeren enzo | HUD toegevoegd met een health bar en informatie over de ammunitie | Thuis | Een uur of 8 | 10-3-2021 |
| Hiërarchie-structuur | Het hele level doorgegaan om objecten te hernoemen, herstructurenen, enemies omgezet in prefabs, NavMesh surface gefixt, licht gefixt | Thuis | Een uur of 6 | 11-4-2021 en 12-4-2021 |
| Programmeren en hoofdmenu | Vijanden uitgebreid: ze kunnen dood en hebben een health bar, inclusief speciaal editor script;  Hoofdmenu gemaakt als loopbaar canvas;  Death trigger script gemaakt;  Checkpoints toegevoegd;  Gamemanager toegevoegd die de staat van het spel bijhoudt, hiervoor heb ik ook met events leren werken;  Een opslag- en laadsysteem gemaakt met behulp van de tutorial van Brackeys op YouTube voor de werking met binaire save-bestanden, verder de implementatie met het laden van het level en de gamemanager volledig zelf gemaakt | Thuis | Een uur of 25 | 14-4-2021 tot 17-4-2021 |
| Programmeren en menu’s | Pauze menu, sterfmenu, winmenu;  Objective splash tekst;  Vijanden lastiger gemaakt  **Spel ingeleverd** | Thuis | 7 uur | 18-4-2021 |
| Werken aan einddocumentatie | Samen met Yvonne eindverslag gemaakt, logboek gecontroleerd | Thuis | 3 uur | 19-4-2021 |