**Logboek**

**Project: Agile Game Production**

**Klas:****B1K****Startdatum:****03/07/24**

**Ontwikkelaar: Gregory Burger**

# De kwaliteiten in ons team

|  |  |
| --- | --- |
| Naam Scrummaster | 1. Gregory |
| 2. |
| 3. |
| 4. |
| 5. |

|  |  |
| --- | --- |
| Naam teamlid | 1. Gregory |
| 2. |
| 3. |
| 4. |
| 5. |

*Vul in na elke Stand-Up*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Stand-Up** | Datum: 3/4/2024 | Sprint nr. 0 |
| **Wat is klaar sinds vorige Stand-up:**  Concept bekeken zoeken naar mogelijkheden omtrent game engines | |  |
| **Waar ga je vandaag aan werken?** | |  |
| Niet veel maar ik kwam paar game engine’s tegen die intressant waren | |  |
| **Welke problemen verwacht je?** | |  |
| Waarschijnlijk het onderzoeken naar inspiratie om een game te bouwen | |  |

*Vul in na elke Review*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Sprint Review *WAT heb je geleerd?*** | Datum:  3/4/2024 | Sprint nr.  0 |
| **Wat heb je over het onderwerp en het vak geleerd?**    Structuele planning maken | | |
| **Wat beheerst jij nog niet voldoende?**    N.V.T | | |
| **Hoe gaat je dit verhelpen: actiepunt en activiteiten voor volgende Sprint**  *Noteer op post-its, plak in de volgende Sprint*    Ik denk dat het belangrijk is om wel een gestructureerd plan te hebben bij het maken van een game | | |

*Vul in na elke Retro*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Sprint Retro *HOE heeft het team gewerkt*?** | Datum: 3/4/24 | Sprint nr.  0 |
| **Wat ging allemaal goed?**      Opzich het onderzoeken naar mogelijkheden | |  |
| **Wat kan beter?**    N.V.T | |  |
| **Actiepunt voor volgende Sprint**  *Kies 1 actiepunt, noteer op post-it, plak in de Sprint*    Video’s tutorials bekijken | |  |

*Vul in na elke Stand-Up*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Stand-Up** | Datum: 14/4/2024 | Sprint nr. 1 |
| **Wat is klaar sinds vorige Stand-up:**  Concept te bedenken | |  |
| **Waar ga je vandaag aan werken?** | |  |
| Video tutorials bekijken en analyseren | |  |
| **Welke problemen verwacht je?** | |  |
| Waarschijnlijk het bevestigen van video’s dus kijken welke video ik als voorbeeld kan nemen | |  |

*Vul in na elke Review*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Sprint Review *WAT heb je geleerd?*** | Datum:  14/4/2024 | Sprint nr.  1 |
| **Wat heb je over het onderwerp en het vak geleerd?**    Nogmaals structurele planning maken maar ook gekeken naar mogelijkheden | | |
| **Wat beheerst jij nog niet voldoende?**    N.V.T | | |
| **Hoe gaat je dit verhelpen: actiepunt en activiteiten voor volgende Sprint**  *Noteer op post-its, plak in de volgende Sprint*    Hierbij heb ik gekeken op youtube naar mogelijkheden | | |

*Vul in na elke Retro*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Sprint Retro *HOE heeft het team gewerkt*?** | Datum: 14/4/24 | Sprint nr.  1 |
| **Wat ging allemaal goed?**      Videos bekeken van de tutorials | |  |
| **Wat kan beter?**    N.V.T | |  |
| **Actiepunt voor volgende Sprint**  *Kies 1 actiepunt, noteer op post-it, plak in de Sprint*    Video’s analyseren en mogelijk uitkiezen voor concept | |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Stand-Up** | Datum: 15/6/2024 | Sprint nr. 2 |
| **Wat is klaar sinds vorige Stand-up:**  Concept bekeken zoeken naar mogelijkheden omtrent game engines | |  |
| **Waar ga je vandaag aan werken?** | |  |
| Niet veel maar ik kwam paar game engine’s tegen die intressant waren | |  |
| **Welke problemen verwacht je?** | |  |
| Waarschijnlijk het onderzoeken naar inspiratie om een game te bouwen | |  |

*Vul in na elke Review*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Sprint Review *WAT heb je geleerd?*** | Datum:  15/6/2024 | Sprint nr.  2 |
| **Wat heb je over het onderwerp en het vak geleerd?**    Orientatie van het maken van het project | | |
| **Wat beheerst jij nog niet voldoende?**    N.V.T | | |
| **Hoe gaat je dit verhelpen: actiepunt en activiteiten voor volgende Sprint**  *Noteer op post-its, plak in de volgende Sprint*    Ik denk dat het belangrijk is om wel een gestructureerd plan te hebben bij het maken van een game. Daarbij is het ook handig om een tutorial te volgen van de gekozen game engine | | |

*Vul in na elke Retro*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Sprint Retro *HOE heeft het team gewerkt*?** | Datum: 15/6/24 | Sprint nr.  2 |
| **Wat ging allemaal goed?**      Bepaalde elementen implementeren zoals: Tilesets/Tilemaps, Character Sprites, Character Behaviour toevoegen en assets in een scene zetten | |  |
| **Wat kan beter?**    GD Script beter beheersen | |  |
| **Actiepunt voor volgende Sprint**  *Kies 1 actiepunt, noteer op post-it, plak in de Sprint*    Video verder bekijken | |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Stand-Up** | Datum: 24/6/2024 | Sprint nr. 3 |
| **Wat is klaar sinds vorige Stand-up:**  Bepaalde elementen implementeren zoals: Tilesets/Tilemaps, Character Sprites, Character Behaviour toevoegen en assets in een scene zetten frames manipuleren voor de characters | |  |
| **Waar ga je vandaag aan werken?** | |  |
| Tilemap verder uitbreiden voor de Background. Collisions voor de plaforms en de characters | |  |
| **Welke problemen verwacht je?**  Ik denk collisions implementatie, het moet allemaal kloppen zodra de character tegen een object aanloopt | |  |
|  | |  |

*Vul in na elke Review*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Sprint Review *WAT heb je geleerd?*** | Datum:  24/6/2024 | Sprint nr.  3 |
| **Wat heb je over het onderwerp en het vak geleerd?**    Hoe je collisions dus botsing kan implementeren zodat het gelijk staat met de game physics, hiervoor gebruik je een layer dat je in het object kan zetten | | |
| **Wat beheerst jij nog niet voldoende?**    Collision implementatie bij elk object | | |
| **Hoe gaat je dit verhelpen: actiepunt en activiteiten voor volgende Sprint**  *Noteer op post-its, plak in de volgende Sprint*    Video tutorial uitgebreid volgen | | |

*Vul in na elke Retro*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Sprint Retro *HOE heeft het team gewerkt*?** | Datum: 26/6/24 | Sprint nr.  4 |
| **Wat ging allemaal goed?**    Hoe je collisions dus botsing kan implementeren zodat het gelijk staat met de game physics, hiervoor gebruik je een layer dat je in het object kan zetten, ook dat de character naar links en rechts kan gaan | |  |
| **Wat kan beter?**    Game physics bekijken en animaties toevoegen | |  |
| **Actiepunt voor volgende Sprint**  *Kies 1 actiepunt, noteer op post-it, plak in de Sprint*    Zelf oefenen met keyframes om zo animaties toe te voegen | |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Stand-Up** | Datum: 30/6/2024 | Sprint nr. 5 |
| **Wat is klaar sinds vorige Stand-up:**  Hoe je collisions dus botsing kan implementeren zodat het gelijk staat met de game physics, hiervoor gebruik je een layer dat je in het object kan zetten, ook dat de character naar links en rechts kan gaan | |  |
| **Waar ga je vandaag aan werken?** | |  |
| Coins, platforms en een background layer animeren en implementeren | |  |
| **Welke problemen verwacht je?**  Keyframe rate hoeveel sec etc, platform idem. | |  |
|  | |  |

*Vul in na elke Review*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Sprint Review *WAT heb je geleerd?*** | Datum:  30/6/2024 | Sprint nr.  5 |
| **Wat heb je over het onderwerp en het vak geleerd?**    Hoe je moment opnames, (Keyframes) kan gebruiken om zo platforms te animeren die je kan toevoegen en knippen vanuit je tilemap. Coins kan toevoegen met behulp van wav file die je dan via een node kan toevoegen met een keyframe | | |
| **Wat beheerst jij nog niet voldoende?**    N.V.T | | |
| **Hoe gaat je dit verhelpen: actiepunt en activiteiten voor volgende Sprint**  *Noteer op post-its, plak in de volgende Sprint*    Ik ben met keyframe aan de slag gegaan, hierbij gebruik je wav voor de sfx sound effect met node (AntimationSound) waarvan je die kan gebruiken en er in kan zetten | | |

*Vul in na elke Retro*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Sprint Retro *HOE heeft het team gewerkt*?** | Datum: 30/6/25 | Sprint nr.  6 |
| **Wat ging allemaal goed?**      Coins optellen via GD Script en daar tekst er bij weergeven, Hitbox er in zetten voor de player zodat (als tie gehit) wordt een kleine animatie opgeroepen | |  |
| **Wat kan beter?**    Ja het ging wel lekker ja, the GD script was ook wel te begrijpen naar mij weten | |  |
| **Actiepunt voor volgende Sprint**  *Kies 1 actiepunt, noteer op post-it, plak in de Sprint* | |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Sprint Review *WAT heb je geleerd?*** | Datum:  30/6/2025 | Sprint nr.  7 |
| **Wat heb je over het onderwerp en het vak geleerd?**    Hoe je een nieuwe level kan maken met de geused tilemaps, die heb ik er in gewerkt voor zodat er voor de player nog een mogelijkheid is om het spel te beeindigen | | |

*Vul in na elke Retro*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Sprint Retro *HOE heeft het team gewerkt*?** | Datum: 30/7/25 | Sprint nr.  7 |
| **Wat ging allemaal goed?**      Het implementeren van Bonus Stage en een finish line het maken van de script en het programmeren van code | |  |
| **Wat kan beter?**    Misschien de background veranderen om de layout mooier te maken, hier had ik niet te tijd voor | |  |
| **Actiepunt voor volgende Sprint**  *Kies 1 actiepunt, noteer op post-it, plak in de Sprint*    Wellicht beter orienteren | |  |