**Logboek tower defense game Ghostbusters**

**Woensdag 11-10-2017**

We hebben beslist om spoken te gebruiken in plaats van bevers, bevers waren te moeilijk te maken. We hebben bomen waar de spoken uitkomen die naar een kasteel gaan.

**Donderdag 12-10-2017**

Beslist om astar algoritme te gebruiken

**Vrijdag 13-10-2017**

We willen een frontpage met een play en instructieknop

**Maandag 16-10-2017**

Kasteel en bomen aan de scene toegevoegd geesten komen uit bomen gaan naar kasteel

**Vrijdag 27-10-2017**

Beslist om three.terrain te gebruiken in plaats van een plat veld. Dit is een terrain generator die ook bomen genereert

**Maandag 30-10-2017**

Aangezien de bomen en kasteel texture niet werken en we geesten al hadden zijn we naar een ghostbusters theme geswitched. We hebben slimers als enemies gebruikt, de ghostbuster basis als kasteel gebruikt en een stad als scene in plaats van de three.terrain, dit paste niet bij het ghostbuster thema.