

## Logboek + urenverantwoording Rik Smit

**Periode:** week 7

**Project:** Meesterproef

---

### Maandag 15 februari 2021

09:00 - 12:00	Onderzoek input manager	3.0 uur
12:00 - 17:00	Bespreking met artist en onderzoek	3.5 uur
totaal maandag		<b>6.5 uur</b>

#### Conclusie maandag:

Vandaag ben ik geswitched van input. Ik gebruik hier de input manager van. Dit is omdat het efficiënter is als ik meerdere knoppen maak

---

### Dinsdag 16 februari 2021

09:00 - 12:00	Onderzoek unity	3.0 uur
12:00 - 17:00	Onderzoek unity	3.5 uur
totaal dinsdag		<b>6.5 uur</b>

#### Conclusie dinsdag:

Vandaag ben ik verder gegaan met mijn onderzoek naar input

---

### Woensdag 17 februari 2021

09:00 - 12:00	Onderzoek unity	3.0 uur
12:00 - 17:00	Onderzoek unity	3.5 uur
totaal woensdag		<b>6.5 uur</b>

#### Conclusie woensdag:

Vandaag ben ik verder gegaan met mijn onderzoek naar input

---

### Donderdag 18 februari 2021

09:00 - 12:00	Keuzendeel HBO	3.0 uur
12:00 - 17:00	Onderzoek unity	3.5 uur
totaal dinsdag		<b>6.5 uur</b>

#### Conclusie donderdag:

Vandaag ben ik verder gegaan met mijn onderzoek in unity en ik heb gewerkt aan het keuzendeel voor HBO

---

**Vrijdag 19 februari 2021**

09:00 - 12:00 Onderzoek unity

3.0 uur

12:00 - 17:00 Onderzoek unity

3.5 uur

totaal dinsdag

**6.5 uur**Conclusie vrijdag:

Vandaag ben ik verder gegaan met het onderzoeken in unity

**Conclusie week 7**

Deze week heb ben ik verder gegaan met onderzoek over de meesterproeg

**Planning volgende week**

De week na de vakantie ga ik bezig met de start van de meesterproef

```

public void jump()
{
    transform.position = new Vector3(0, transform.position.y + 10f, 0);
}
/*public void move()
{
    Vector3 movement = new Vector3();

    if (Gamepad.current.leftStick.left.IsActuated() || Gamepad.current.leftStick.left.isPressed) { movement.z += 1; }
    if (Gamepad.current.leftStick.right.IsActuated() || Gamepad.current.leftStick.right.isPressed) { movement.z -= 1; }
    if (Gamepad.current.leftStick.up.IsActuated() || Gamepad.current.leftStick.up.isPressed) { movement.x += 1; }
    if (Gamepad.current.leftStick.down.IsActuated() || Gamepad.current.leftStick.down.isPressed) { movement.x -= 1; }

    movement.Normalize();
    transform.Translate(movement * moveSpeed * Time.deltaTime);
}*/
IEnumerator PlayHaptics()
{
    Gamepad.current.SetMotorSpeeds(.10f, .10f);
    yield return new WaitForSeconds(.5f);
    InputSystem.ResetHaptics();
}
public void OnMove(InputValue context)
{
    movement = context.Get<Vector2>();
}
public void PlayerMove()
{
    StartCoroutine(PlayHaptics());
}

public void FixedUpdate()
{
    rb.velocity = new Vector3(movement.x, 0, movement.y) * 10 * Time.fixedDeltaTime;
}
}

```

Player (Input Actions)

All Control Schemes

All Devices

☒ Auto-Save

Action Maps	Actions	Properties
Player	<div>Jump</div> <div> <div>Jump</div> <div>Button South [Gamepad]</div> </div> <div>Move</div> <div> <div>Left Stick [Gamepad]</div> <div>Sideways</div> </div>	<div> <div>Action</div> <div>Action Type</div> <div>Button</div> </div> <div> <div>Interactions</div> <div>No Interactions have been added.</div> </div> <div> <div>Processors</div> <div>No Processors have been added.</div> </div>