**Procesverslag**

**Wat heb ik gedaan?**

**Hoe heb ik dat gedaan?**

**Waar liep ik tegen op.**

**Wat heb ik gedaan?**

ik heb een flipperkast gemaakt met een persoonlijke tint. Ik begon met het kiezen van een thema. Dat werkte ik uit in een mindmap. Ik zat eerst iets te denken over het thema gamen. Toen ik ging na denken van hoe zou ik mijn game leven in een flipperkast kunnen weergeven. Ik vond het erg moeilijk om het thema te combineren, er sprongen niet erg veel ideeën in mijn hoofd rond. Toen begon het al wat tijd te kosten en toen dacht ik maar aan een andere hobby namelijk voetbal. Bij dit thema sprongen wel eindelijk wel een paar ideetjes naar binnen en lukte het ook veel beter in het maken van een goede mindmap. Toen ik dat klaar had kon ik aan de slag met het bedenken van mijn lay-out. (beschrijving van mijn lay-out staat in mijn Style Guide). Toen ik mijn lay-out had ontworpen en de basis van Unity en 3dsMax een beetje wist kon ik bezig met het maken van mijn eerste models. We begonnen met het maken van de flippers en een paar weken daarna hadden we eindelijk ook de bumpers klaar. Met de code ging het erg traag. We kregen pas heel laat de codes die we echt nodig hadden om onze flipperkast te laten werken. In de tussen tijd ging ik bezig met het maken van wat onderdelen voor mijn flipperkast, zoals de sling-shot en mijn bumpergebied. Toen ik uiteindelijk wat codes had gemaakt kon ik eindelijk een beetje een gaan experimenteren met de codes op voorwerpen, dit waren vooral de codes die de score op moest tellen. Hierdoor kon ik ook bezig met de UI van de flipperkast. Het meeste vervelendste wat je kan gebeuren in die tijd gebeurde: mijn laptop crashte. En omdat we nog geen github hadden gekregen was ik alles kwijt en kon ik helemaal opnieuw beginnen. Zoveel tijd was er niet meer en ik moest opnieuw mijn lay-out maken en alle extra dingen die ik erbij had kon ik er niet meer in doen omdat er nu te weinig tijd was. Toen ik alles weer een beetje op orde had werd het wel wat moeilijker en moest ik zelf codes opzoeken op internet en hulp vragen van klas genoten die er wat meer van wisten of al wat verder waren. Zo kon ik verder komen tot nu.

**Hoe heb ik dat gedaan?**

Mijn kast zelf had ik in 3ds Max gemaakt maar na de crash heb ik Unity de zijkant van de kast in elkaar gezet. Zelf het middendeel en de voorwerpen heb ik 3ds Max gemaakt, behalve de lijders naar de flippers en de keeper bij de goal zijn van Cubes met een material. De Models heb ik gemaakt in 3dsMax. Ik heb ze gemaakt door uit een box/cilinder een voorwerp te vormen. Andere methode was door het gebruiken van een line en dan het voorwerp te extrude.

Om er achter te komen of mijn codes werkten heb ze in een aparte scene ze neer te zetten en op verschillende instellingen ze uit proberen. Dit was vooral met de flippers een heel karwei om het draaipunt op de goede plek te zetten en de juiste krachten te gebruiken zodat de flippers niet raar gaan doen. De meeste codes heb ik uit e les gehaald en toegepast maar sommige codes heb ik van het internet gehaald en met behulp van klasgenoten gekregen. Toen ik dat dus klaar had kon ik uiteindelijk mijn flipperkast in elkaar zetten. Ik miste aan het einde nog 1 ding en dat was het gameover screen. Dankzij hulp van Stephan is dat gelukt. Dit gameover screen hebben we gemaakt met behulp van een animator.

**Waar liep ik tegen aan?**

In het begin was het vooral waar ik tegen aan liep het bedenken van onderdelen bij mijn flipperkast met als onderwerp Call of Duty (mijn favoriete game). Toen ben ik van onderwerp veranderd voetbal, daar lukte het wel. Het verliep ver wel god allen toen die crash. Je moet helemaal opnieuw beginnen maar nu met de helft van de tijd. We hadden nog geen github dus alles was weg. Ik moest een nieuwe lay-out verzinnen want als ik mijn oude moest gaan maken werd dat te veel werk en had ik het nu niet af gekregen. Alle extra dingen moesten eruit. Hiermee won ik tijd en kon ik weer verder. Ik had met mijn codes wel eens wat foutmeldingen dat koste me veel tijd om die weg te halen. Vaak had ik ook hulp nodig van docent of mede student. Aan het einde wist ik helemaal niet hoe ik een gameoverscreen moest krijgen en zelf maken lukt niet omdat het telkens fout ging. Dankzij Stephan hebben we samen op skype eentje gemaakt en had ik het op tijd af .Ik keek naar mijn eind product en ik was wel tevreden maar ook teleurgesteld want ik vond zelf dat er meer ingezeten had als ik net zo’n pech had aan het begin. Nu school dingentje eindelijk een beetje op orde heeft hoop ik dat het niet meer hoeft voor te komen. Het staat gelukkig nu in GitHub.