

Omdat ik de opdracht voor een groot deel in de herkansing heb gemaakt, is niet alles netjes per week in te delen, waardoor ik het in periodes heb opgeschreven wanneer ik wat heb gedaan.

### **PERIODE 1**

Ik ben in het project begonnen door de basis van dungeon generation in elkaar te zetten, zodat ik hier in mijn latere AI-programmeren mee kon testen.

### **PERIODE 2**

Met deze basis af, ben ik met structuur in het achterhoofd als eerst het framework met *condition-action* gaan programmeren, gevolgd door experimentatie met zelfgemaakte pathfinding. Hier ben ik een beetje in doorgeschoten, waardoor ik mijn eigen pathfindingsysteem heb geschreven op basis van A\*. Dit is niet veel efficiënter dan A\* geworden, maar ik heb er wel een hoop over pathfinding door geleerd.

### **PERIODE 3**

Nu ik alles af had om de basis van het spawnen van een vervolgens werkende AI met flexibele communicatiemogelijkheden richting de GameManager, ben ik begonnen aan het maken van deze GameManager.

### **PERIODE 4**

Tijdens het maken van deze GameManager, kwam ik erachter dat er extra informatie nodig was om de Dungeon Generator wat betreft gameplay makkelijk aanpasbaar te maken. Dit heb ik vervolgens geïmplementeerd, en zo ben ik aan het refactoren van de code gegaan.

### **PERIODE 5**

Met zo goed als alles af, besepte ik me opeens dat ik nu wel een mooi geraamte had voor een game, maar nog steeds geen echt gedrag had geschreven, en de gameplay had geen win/fail status. Dit heb ik als mogelijkheid genomen om te duiken in Events, en dit heb ik dan dus ook gebruikt in de uiteindelijke GameManager.

### **PERIODE 6**

In deze periode besepte ik me dat alles vrij flexibel werkte, en zo heb ik vervolgens met vrij veel gemak alle conditions en actions geschreven. Helaas bleek dat er qua structuur in de code zelf wat ontbrak. Ik ben toen zoveel mogelijk gaan refactoren, maar door tijdsnood ben ik qua overzichtelijkheid van bepaalde naamgevingen nog steeds niet heel blij.