

Media Design Verslag



Naam: Kaan Gogcay
Studentnummer: 467532
Klas: PD03
Docent: Evert Grift

Inhoudsopgave

Inhoudsopgave.....	2
Inleiding.....	3
Introductie opdracht.....	4
Vlog	7
Speeltuin VOJ	7
Flying Pins	7
CeX	7
Design Challenge.....	8
Keuze.....	8
Game met 4 games	8
Reken Race.....	9
Topo Test - Nederland	11
Topo Test - Europa	13
Repareer een mens.....	14
Letter Sprong	15
Waarom niet uitgewerkt?	16
Letter Sprong	17
Analyseren	17
Ontwerpen	19
Realiseren.....	22
Logboek.....	22

Inleiding

In dit document ga ik alles na wat ik heb gedaan bij het vak media. Omdat ik dit document wil focussen op mijn design challenge, houd ik de stukjes over de introductie en de vlog kort. Voor de rest zou ik zeggen veel plezier met lezen.

Introductie opdracht

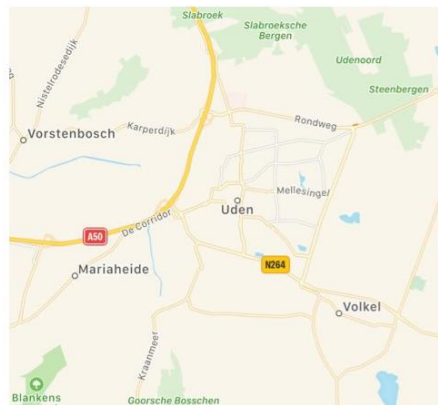
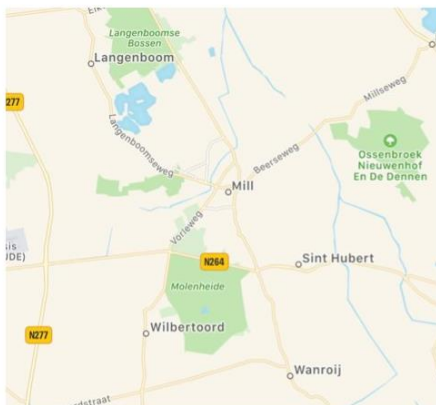
In deze opdracht moesten we informatie verzamelen over elkaar via het internet. Je moest kijken naar de klassenlijst en informatie verzamelen over de persoon onder je, maar omdat er in mijn achternaam een ö zit. Stond mijn naam niet in elke lijst op dezelfde plek. Hierdoor had ik informatie verzameld over de verkeerde persoon.

Jesse Gommans, zijn naam heb ik een half uur op het internet opgezocht. Alles wat ik had gevonden had ik in een powerpoint presentatie gezet en gepresenteerd aan de klas. Hieronder zet ik screenshots van de 4 slides uit mijn presentatie en zet ik erbij wat ik erover had verteld.

In de eerste slide had ik het over de woonplaats van Jesse. Ik dacht dat hij in Mill of in Uden woonde. Hij woont in Uden dus dat had ik goed. De reden dat ik Mill dacht, is omdat ik zijn naam in een online voetbalteamlijst had gevonden en dat voetbalteam zat in Mill. De reden dat ik Uden dacht is omdat hij ooit in de klas zei dat hij in Uden woonde.

Jesse Gommans

locatie



De volgende twee slides gaan over de locaties waar Jesse allemaal op vakantie is geweest, alle foto's komen van Jesse zijn publieke instagram profiel. Ik kwam tot de conclusie dat Jesse dol is op reizen omdat hij minimaal één keer per jaar een ander land bezoekt.

London 2017

Italie 2018

Madrid 2019

Reizen



Reizen

Lloret 2019

Curacao 2019

Boedapest 2020



In de laatste slide vertelde ik nog wat over zijn social media. Ik heb zijn twitter, facebook en Instagram accounts gevonden. Ik dacht ook zijn YouTube kanaal gevonden te hebben, maar hij zei dat dit niet zijn YouTube kanaal was. Maar tot de dag van vandaag betwijfel ik dat nog steeds.

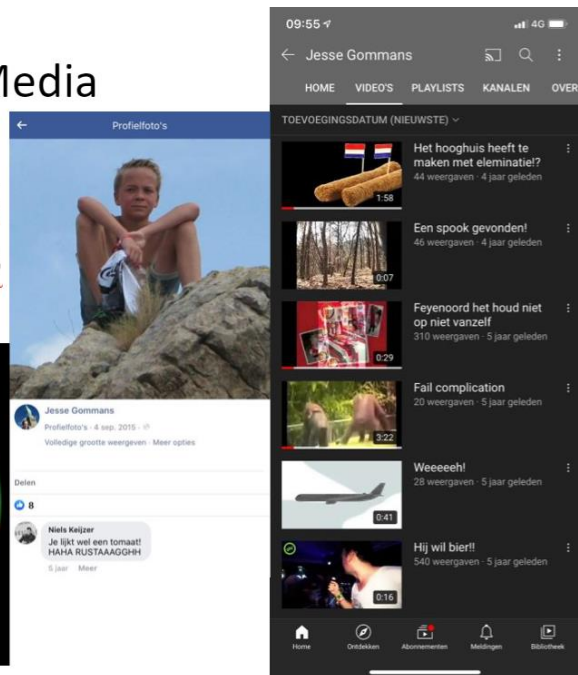
Social Media

Twitter: Jesse_psv

Instagram: jesse.gommans

Facebook: Jesse Gommans

YouTube: Jesse Gommans



Vlog

In deze opdracht moest ik beelden maken van media. Dit vond ik erg lastig omdat ik het begrip media erg vaag vond. Ik dacht zelf, ik maak wel gewoon een video over iets dat ik interessant vind. Uiteindelijk had ik drie concepten in gedachten.

Speeltuin VOJ

Dit is een speeltuin bij mij in de buurt waarvoor je een entree betaalt van 50 cent. Dit idee vond ik erg interessant, omdat ik nooit iemand geld heb zien vragen om te kunnen spelen in een speeltuin. Ik had een paar foto's gemaakt, maar terwijl ik die foto's aan het maken was dacht ik het volgende. Ik weet niet eens of dit goed is en ik heb ook erg weinig moeite gedaan, dus besloot ik maar is verder te kijken.

Flying Pins

Hiervan wist ik bijna zeker dat ik hier een vlog over zou maken. Ik heb eerder dit kunstwerk bestudeerd voor een middelbare schoolopdracht. Ik had al beelden gemaakt en ze een klein beetje gemonteerd, maar uiteindelijk dacht ik dat het niet goed zou zijn dus besloot ik maar iets anders te gaan doen.

CeX

Mijn derde idee was iets maken over de winkel CeX. Wat zij namelijk doen is games inkopen en vervolgens weer verkopen. Ik heb dit idee boven de andere gekozen omdat hier nog iets van technologie in voor kwam, maar later realiseerde ik me dat dat niet noodzakelijk was. In de video vertelde ik over hoe CeX tework gaat. De docent zei dat dit niet de bedoeling was, maar hij vond het wel een leuk filmpje. Toen mijn klasgenoten ook hun video's hadden geüpload. Besloot ik eens te gaan kijken wat de rest had gemaakt. Dit maakte al snel duidelijk wat ik wél had moeten doen.

De video die ik uiteindelijk ingeleverd heb, heb ik gemaakt op het programma SHAREfactory. Dat is een gratis programma op de PlayStation 4. Hieronder staat de link voor de video.

Vlog opdracht: <https://www.youtube.com/watch?v=fc8A-WX15-g>

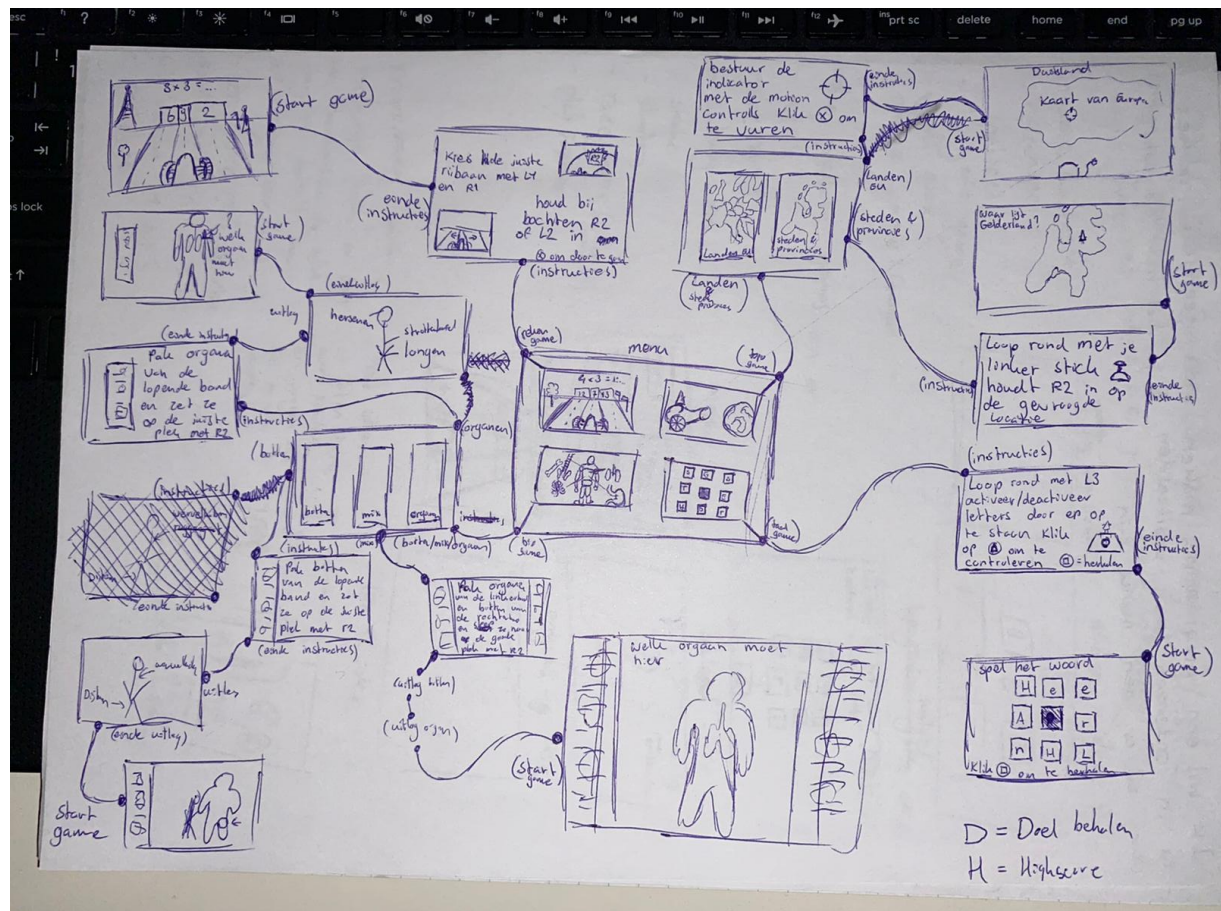
Design Challenge

Keuze

Ik begon met het kijken naar wat je allemaal mocht maken. De twee challenges die mij aanspraken waren de chatbot en de game. Ik was van plan om te vragen of je Dreams mocht gebruiken. Dat is een programma op de PlayStation 4 waarmee je games kunt maken. Als ik dit niet mocht gebruiken zou ik kiezen voor de chatbot puur omdat dat mij het makkelijkst leek. Gelukkig mocht ik Dreams wel gebruiken. Hier was ik erg blij mee omdat ik al 1 jaar ervaring heb op Dreams.

Game met 4 games

Mijn eerste idee was om een game te maken waar 4 verschillende games inzitten. Ik dacht omdat ik al ervaring had, dat het wel te doen zou zijn. Mijn game zou er op papier zo uitzien.



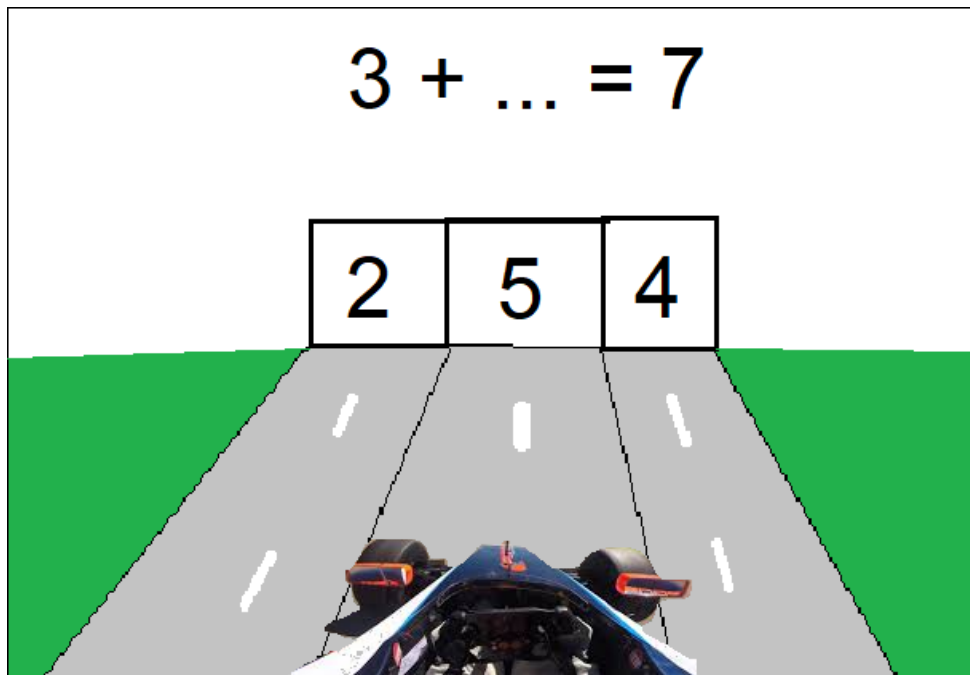
Je ziet in het midden een rechthoek met menu. Daarin zie je dan 4 games. Als je op een van de rechthoeken zou klikken dan moet je het lijntje vanaf het ene bolletje naar de andere bolletje volgen. Zo zou het ook in de game gaan. Over alle 4 de games ga ik even vertellen wat het zou moeten worden.

Reken Race

Dit is de game linksboven in het menu scherm met de racewagen. Hierin ben je een racewagen die zich van banen kan verplaatsen door middel van L1 en R1. Je krijgt elke keer een som te zien.

Bijvoorbeeld $3 + 6 = 9$. Hier links zie je 4 blauwe tekens. Bij de som die je ziet zal er telkens een van deze tekens weggelaten zijn. Vervolgens zie je op elke rijbaan een antwoord.

Het doel van het spel is dat je het ontbrekende teken opvult door op de juiste rijbaan te rijden. Als je verkeerd antwoord crash je tegen de muur aan, als je goed antwoord rijdt je zonder problemen door de muur heen.



Zo zou dat er ongeveer uitzien. Hier nadert de auto het getal 5, maar het juiste antwoord is 4. Dus de racewagen gaat crashen.

Telkens als je vijf sommen hebt gehad heb je de kans om een bocht tegen te komen. Deze bocht zal plaats vinden na de vijfde som en nog voor de tiende som. Als je de bocht hebt gehad, dan herhaalt het proces zich. De bochten zorgen voor afwisseling in de game. In een bocht naar rechts moet je de bumper R2 inhouden. Voor de linker bocht is dat L2.



Zo zou een bocht er dan uitzien. Als je L2 niet inhoud, dan zul je uit de bocht vliegen en crashen. Ook gaat de auto na elke som een klein beetje sneller. Anders zou je oneindig lang door kunnen gaan.

Het uiteindelijke doel in dit spel is om een zo hoog mogelijke highscore te halen. Ik wilde dan ook buiten de game een leaderboard maken. Een leaderboard maken op Dreams is erg simpel omdat dat grotendeels al klaar staat. De uiteindelijke functie van deze game is om kinderen sneller te leren rekenen, ook traint het de reactiesnelheid van kinderen.

Topo Test - Nederland

Deze game bestaat uit 2 varianten. Nadat je hebt geklikt op de game krijg je de keuze tussen 'Europa' en 'Nederland'. Ik zal beginnen bij de 'Nederland' variant.



Hier zou je spelen als de character hierboven. Deze character is volledig gedesigned en geprogrammeerd door de makers van Dreams. De character komt met een vermogen om de grond te smashes. Dat doe je door de bumper R2 in te houden. Op het scherm zou je een stad zien. Dan moet jij als speler met de character over de kaart van Nederland rennen en de vloer smashes op de locatie waar de stad ligt. Hier heb je dan ook maar een beperkte tijd voor. De steden worden steeds lastiger. Je begint bijvoorbeeld met plekken als Amsterdam en Leeuwarden, vervolgens krijg je steden als Katwijk en Tilburg.



Zo zou het er dan ongeveer uitzien.

Het doel in de game is om een zo hoog mogelijke score te halen. Maar als je de game helemaal uit je hoofd kent dan zal je het einde wel behalen omdat Nederland niet oneindig veel steden heeft. En als ik dit zelf zou maken dan zou ik zeker niet elke stad in heel Nederland erin zetten. Dat zou veel te lang duren. Kinderen leren hierdoor niet alleen waar de hoofdsteden liggen, maar ook waar de minder bekende steden liggen.

Topo Test - Europa

In de 'Europa' variant gaat het allemaal anders. Hierin bestuur je een kanon. De naam van een land komt in het scherm te staan. Je moet met de kanon schieten op het land, op de kaart. Dit doe je met de motion controls van de PlayStation 4 controller. Dit houdt in dat als je je controller naar rechts kantelt, dan zit je richting Oekraïne. Richt je je controller omhoog dan zit je ergens bij Noorwegen.

Linksonder zie je ook 'Ammo' staan. Dit staat voor je munitie. Je begint met 3 kogels. Elke keer dat je op een land schiet gebruik je een kogel. Schiet je op de juiste land, dan krijg je je kogel weer terug. Schiet je verkeerd, dan is je kogel weg. Als je geen kogels meer hebt dan stopt het spel.

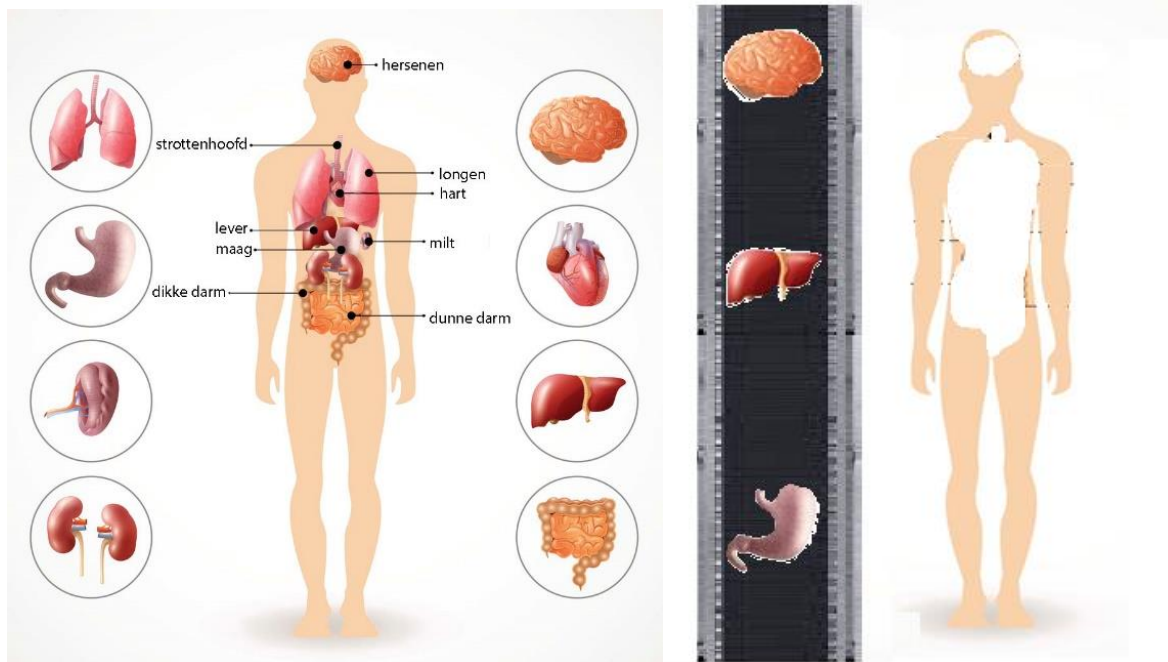
Het doel in dit spel is om alle landen van Europa na te gaan. Dat zijn in totaal 51 landen. Er bestaan al games in het onderwijs waarmee je de landen van Europa oefent. Maar in die games moet je klikken op het land in plaats van schieten met een kanon. Dit betekent dat mijn game al gelijk in het onderwijs terecht kan. In deze game leer je uiteindelijk waar alle landen in Europa liggen. Ook leer je met je handen preciezer te bewegen.



in Duitsland zie je de indicator van de kanon. Deze staat in het midden, dat betekent dat je je controller normaal vast houdt.

Repareer een mens

In deze game heb je weer 3 varianten maar ze lijken alle 3 erg veel op elkaar dus behandel ik ze allemaal hier. In de eerste variant zie je van te voren het menselijk lichaam met de locatie van de organen. Je moet de locaties van de organen goed bestuderen.



Nadat je de foto hebt bestudeerd komt er een lopende band tevoorschijn. Op deze lopende band komen de organen voorbij die je net hebt bestudeert. Deze organen kun je met behulp van de motion controls oppakken en op de juiste plek zetten.

Exact hetzelfde zou je dan doen met de botten in het menselijk lichaam. Maar in de variant met de botten staat de lopende band aan de rechterkant. Ook zou er als derde variant een mix zijn met twee lopende banden. Dit allemaal bleek niet zo handig te zijn omdat ik ten eerste alles moest gaan sculpturen in Dreams. En al alleen één orgaan mooi sculpturen kan al echt lang duren. Als ik dit had gekozen moest ik organen, botten en het menselijk lichaam sculpturen. Stel dat ik dit nou toch had gekozen, dan had ik de botten weggelaten uit heel de game.

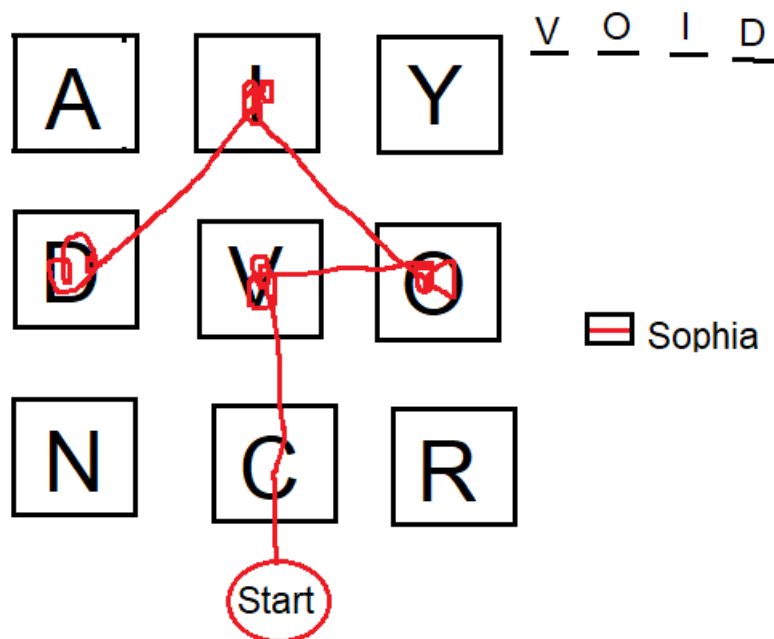
Het doel in het spel is om de 8 organen op de juiste plek te zetten. Hierdoor leren de kinderen de locaties van de organen in het menselijk lichaam.

Letter Sprong

Mijn laatste idee was om iets met taal te doen. Bij de andere vakken zoals: rekenen, topografie en biologie kwam ik erg snel met ideeën voor games, maar bij het vak taal lukte mij dat niet. Uiteindelijk kwam ik met het idee om platformen te maken met letters. Je gaat spelen als Sophia, zij is ook door de makers van Dreams gedesigned en geprogrammeerd.



Dit is Sophia.



Zo zou het er dan uit moeten zien. Je begint ergens en gaat op de juiste letters springen om een woord te spellen dat je hoort. Hier hoor ik bijvoorbeeld het woord 'Void'. Hoe het precies in zijn werking zou gaan wist ik hier nog niet.

Hierin is het doel om een bepaald aantal woorden te spellen. Deze game is eigenlijk gewoon een spellingsdictee, maar dan visueel. De kinderen leren hierdoor spellen.

Waarom niet uitgewerkt?

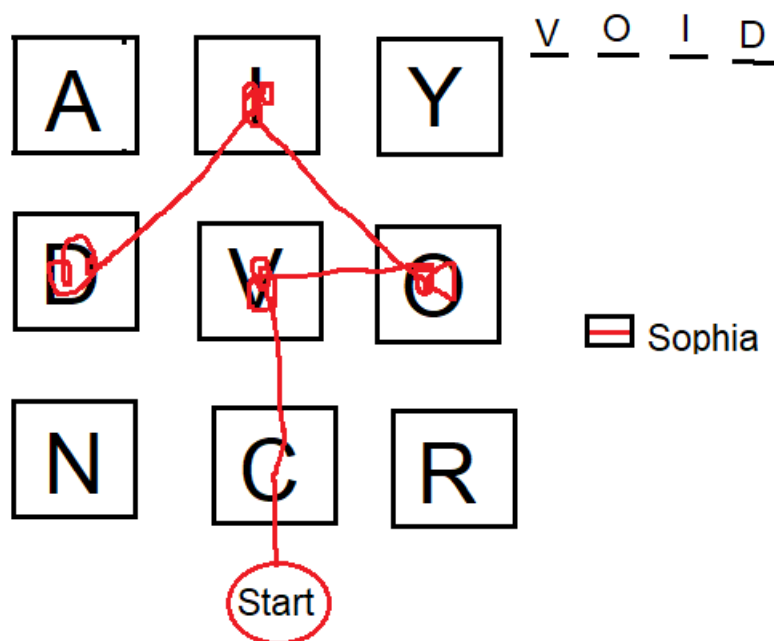
Dit hele idee met 4 minigames liet ik met trots zien aan mijn media docent. Hij zij al snel dat het beter was als ik me op één game ging focussen in plaats van 4 snel afgerafelde games. Ik gaf hem hier gelijk in en ik ging een keuze maken uit een van deze 4 games. Ik had nu de keuze tussen de Reken Race, Topo Test, Repareer een mens en Letter Sprong. De Reken Race had ik niet gekozen omdat ik het lastig vond om te maken. Ik weet tot de dag van vandaag nog steeds niet hoe je random sommen krijgt. Dit lukte me wel in Visual Studio, daar heb ik een rekentoets gemaakt met 20 random sommen. Dus ik dacht dat dit erg simpel zou zijn in Dreams, maar het lukte niet. Ik dacht ik heb toch nog 3 andere opties dus liet ik het maar gaan. De reden dat ik Repareer een mens niet had gekozen is omdat ik dan erg veel tijd zou verliezen in het sculpturen van dingen. Waarschijnlijk zou ik het alleen op tijd afhebben als ik elke andere dag er ook aan zou werken. Dus dit werd hem ook niet. De Topo Test leek me best leuk, maar dan moest ik de kaart van Nederland en Europa sculpturen. Hetzelfde probleem dus. Dit brengt mij tot de laatste game, Letter Sprong. Er was een klein probleem en dat was dat dit de game was waar ik nog niet veel over had verzonnen.

In het kort. Ik heb de taalgame gekozen omdat de andere games te lastig waren om te maken, of te lang zouden duren.

Letter Sprong

Analyseren

Mijn idee was dus om een game te maken met 4 games, toen ik dit ging presenteren werd het afgeraden. Ik ging me dus verdiepen op een van de games. Ik heb de taal game gekozen. Ik heb hierboven uitgelegd waarom.



Met dit idee ben ik verder gaan werken. Wat ik tot nu toe heb geprogrammeerd is een klein menu met 4 buttons die allemaal doorverwijzen naar de games.

Ik ben begonnen met een nieuwe ruimte om in te programmeren en heb heel het menu dat ik heb geprogrammeerd achter me gelaten. Ik ben gelijk begonnen met het bouwen van een jungle sfeer met een groene achtergrond en fluitende vogels. De reden hiervoor was omdat ik dat zelf wel mooi vond. De docent zei dat ik niet dingen moest gaan doen omdat ik het leuk vond. Alles wat ik creëer in mijn game moet een reden hebben.

Dit vond ik eerst wel vervelend om te horen, omdat ik al richting de jungle sfeer gebouwd had. Maar het was wel mijn eigen schuld omdat ik de opdracht niet helemaal gelezen had. Ik heb dus een enquête gemaakt met vragen over games. De antwoorden op de vragen wilde ik dan verwerken in mijn game. Dit heb ik ook gedaan. Hieronder is een linkje naar mijn enquête.

Enquête: <https://www.surveio.com/survey/d/P9F9R3K5J4N5C5F6G>

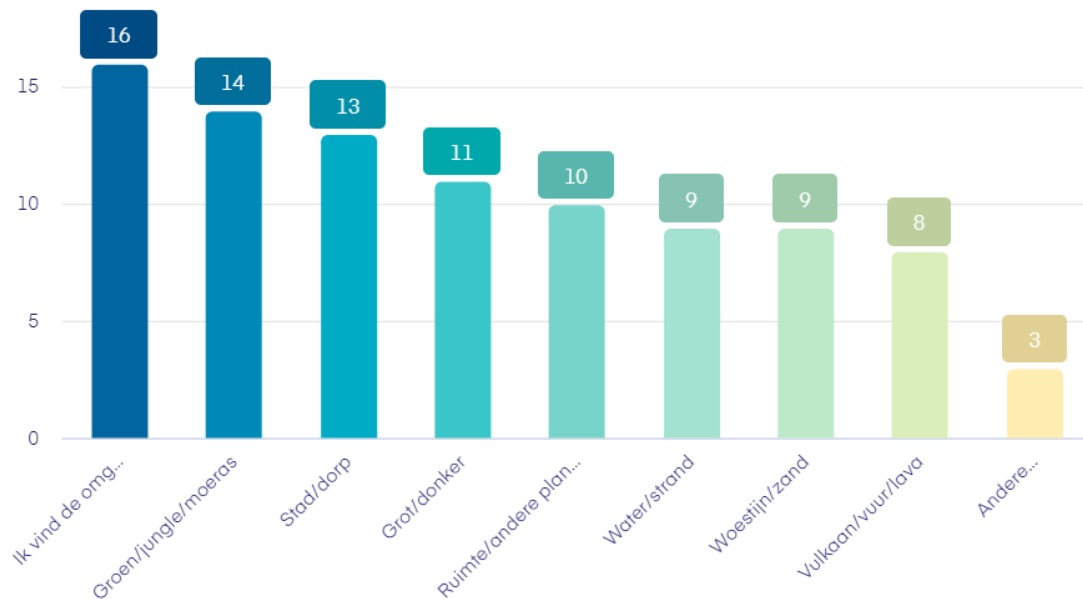
De gemiddelde leeftijd van de mensen die de enquête hebben ingevuld is 21 jaar. Dat komt doordat mijn zussen hebben meegeholpen de enquête te verspreiden. De enquête is beantwoord door 30 mannen en 10 vrouwen. Nu we dit achter de rug hebben kunnen we kijken naar de resultaten.

Een van de belangrijkste vragen voor mijn game was:

Vind je de omgeving in een game belangrijk? Zo ja, hoe ziet jouw ideale game omgeving eruit?

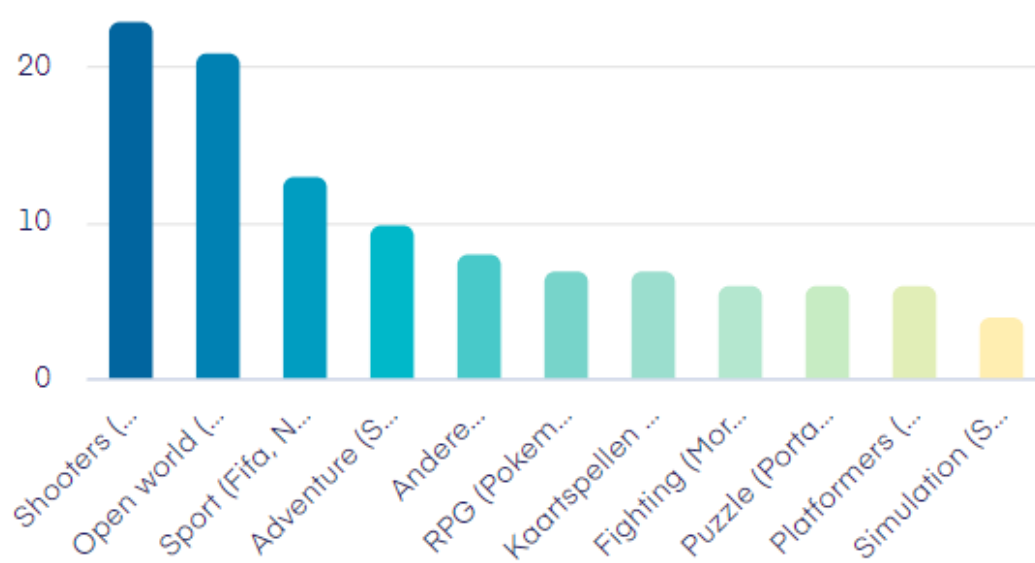
Ik was erg verbaasd dat zoveel mensen de omgeving niet belangrijk vinden. Ook was ik verbaasd dat de stad/dorp zo hoog gescoord heeft en vind ik het bijzonder dat Vulkaan/vuur/lava zo laag gescoord heeft. De reden dat ik andere antwoorden in gedachten had komt denk ik doordat ik de

game voor een andere doelgroep maak als de enquête. Maar voor de opdracht zal ik nu verder werken met deze gegevens.



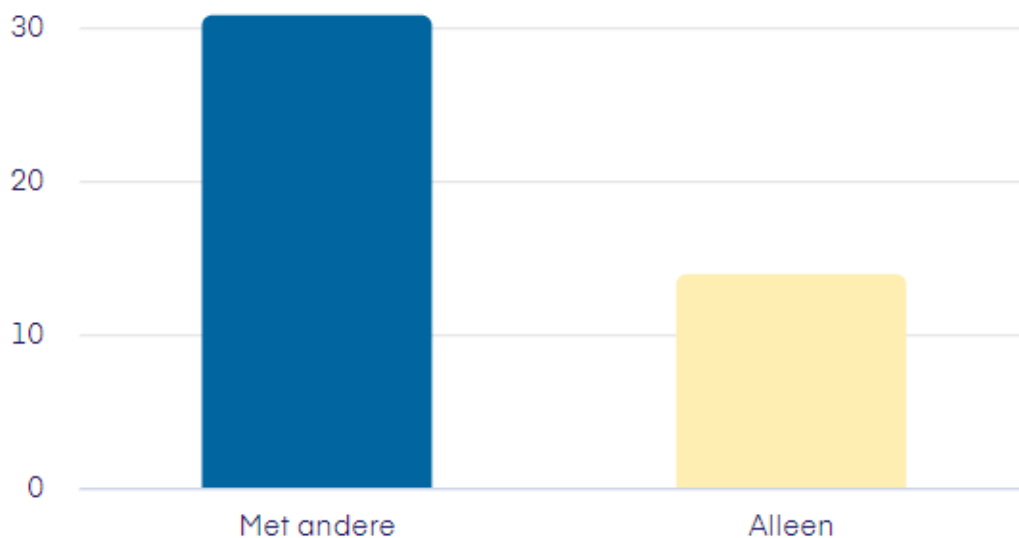
De jungle sfeer kan dus blijven in de game. Maar het lijkt me erg lui om het alleen bij jungle te laten, omdat ik dat al had. Daarom besloot ik nog een ander populair antwoord eruit te pakken. Ik heb besloten een gehele 2^{de} fase in mijn game te stoppen waar alles donker wordt en waar je je bevindt in de ruimte. Ook wilde ik nog wazige dorpen toevoegen in mijn jungle sfeer. Dat lijkt me erg mooi, maar misschien kom ik dan in tijd nood dus ik laat het nu even bij een misschien. Ik wilde graag nog iets doen met een lava sfeer. Maar uit de resultaten blijkt dat ik dat maar beter niet kan doen.

Wat voor spellen speel je graag?



Mijn game is een platformer/puzzle game. Jammer genoeg scoort deze als een van de laagste. Het was niet zo verstandig van mij om zo laat in het proces de enquête te maken, want daardoor is het erg lastig om heel de game nog te veranderen.

Speel je liever alleen, of met andere?



Hetzelfde geldt voor deze vraag. Ik heb nu een singleplayer game gemaakt, terwijl het veel verstandiger geweest zou zijn als ik een multiplayer game had gemaakt.

Ontwerpen

Toen ik nog net de game speelbaar had gemaakt met een paar woorden en alleen een jungle sfeer liet ik mijn game spelen door Nick Friendship en Bas Janssen. Het enige wat ik ze had gevraagd is wat er ontbreekt. Ze zeiden beide dat het te makkelijk was. Dit schreef ik op en ik ben gewoon verder gegaan met de basis van de game. Ik wilde eerst heel de game normaal afmaken en vervolgens de game lastiger maken.

Toen ik geluiden ging opnemen voor de game kwam ik er snel achter dat ik niet zo duidelijk praat. Dit viel me ook op bij de vlogopdracht. Om toch zeker te weten dat ik verstaanbaar ben had ik Rens Gemert en Niels Gubbels de fragmenten laten horen. We deden een kort spelletje dat zij moesten raden wat ze hoorden. Zo ver ik weet had ik één of twee geluidsfragmenten nog opnieuw ingesproken.

De game was bijna helemaal af, mijn game had op het moment 6 woorden. Het enige wat er op dit moment nog ontbrak was een introductie met de controls, een intro schermpje en een outro schermpje. Dit keer besloot ik om mijn game door mijn doelgroep te laten testen. Ik had 2 kinderen

bij mij uit de buurt verzameld.



Hier links zie je Cihan (10) en rechts zie je Koray (10). Beide zitten in groep 6. Voordat ik ze had uitgenodigd om mijn game te spelen had ik een vragenlijst voor ze gemaakt, ook had ik een paar dingen waar ik op wilde letten zoals: kunnen zij de game überhaupt spelen, want de eerste keer dat ik met een controller speelde was dat echt drama. Maar dat ging gewoon prima. Het viel me ook op dat als een van de twee aan het spelen was, de andere ook mee aan het denken was en probeerde te helpen.

Vragenlijst

1. *Wat vind je van de omgeving?*
2. *Kun je mij goed verstaan?*
3. *Wat vind je van de karakter waarmee je speelt?*
4. *Vind je het leuk om te spelen?*
5. *Wat kan beter?*

Ik heb de antwoorden van de jongens in korte woorden samengevat. Hier zijn hun antwoorden.

Koray 10, groep 6

1. Mooi maar wazig.
2. Ja.
3. Scheve kop.
4. Ja.
5. Niks.

Cihan 10, groep 6

1. Mooi, goed
2. Soms eerste keer niet te verstaan.
3. Goed alleen te wiebelig.
4. Best leuk.
5. Achtergrond is te leeg.

Het eerste wat ik had gedaan na deze feedback was het hoofd van de character fixen. Omdat ik de character niet zelf heb geprogrammeerd zitten er af en toe dingen in die je niet wilt. Bijvoorbeeld het hoofd van de character. Het hoofd is verbonden met de motion controls. Dus als je je controller een beetje scheef houdt, dan lijkt het alsof de character haar nek zou breken.

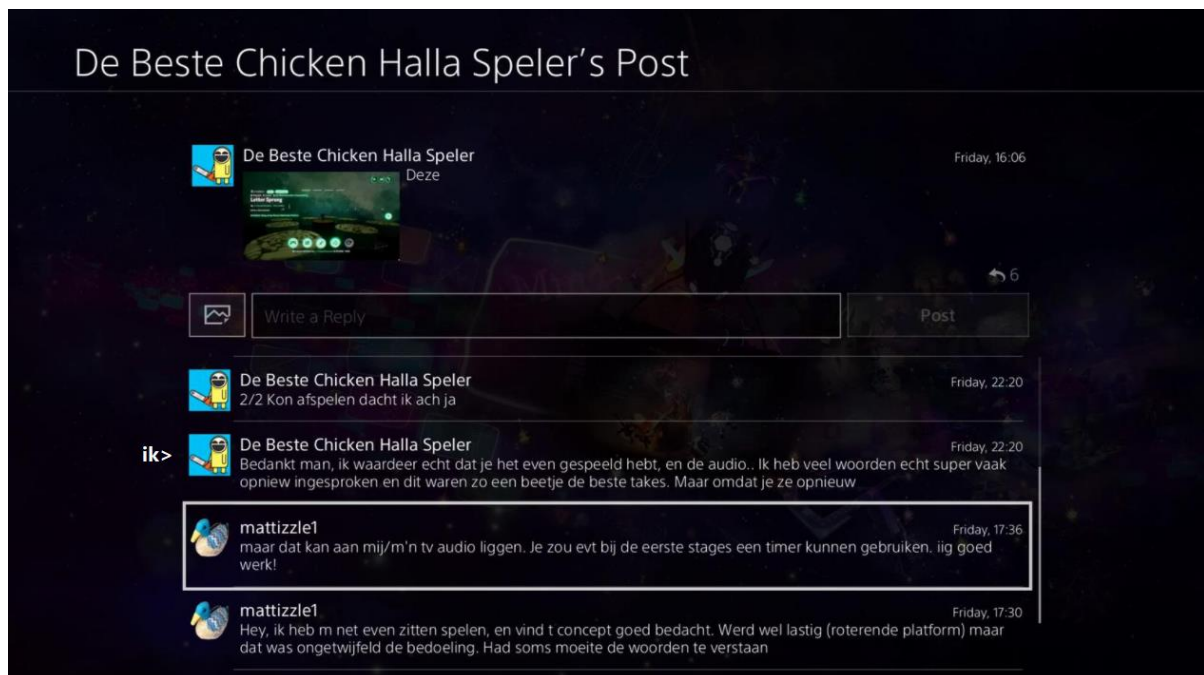
De lege achtergrond slaat weer terug op wat ik eerder zei. Misschien kan ik in plaats van een verlaten jungle gewoon een paar jungle bomen in de achtergrond zetten zodat er tenminste iets is.

Toen mijn game helemaal af was heb ik het ook nog even aan mijn zus laten testen. Op dit moment zijn er dus 12 woorden met 2 fases. Na het 6^{de} woord begint fase 2. Mijn zus zei dat ze het langdradig vond. Ik heb besloten dat er maximaal 10 woorden zullen zijn na het 5^{de} woord start fase 2. Dit betekent dat je per game 2 van de 12 woorden niet zult krijgen. Stel dat ik nou meer tijd had en meer woorden had toegevoegd laten we zeggen 100. Dan had je elke keer maar 10 van de 100 woorden. Zo is er erg veel afwisseling in de game, wat alleen maar leuker is.

Ook heb ik mijn game gedeeld in een Dreams community. Daar heb ik nog een reactie een feedback gekregen van iemand online. Hij zei dat het een leuk concept is. Wel vond hij de 2^{de} fase erg lastig. En dat ik bij de eerste fase misschien een timer kon toevoegen. Met deze feedback heb ik verder niks gedaan.

Ten slotte heeft Evert zelf nog mijn game gespeeld. Hij zei dat de woorden te simpel zijn voor diegene die met een controller om kunnen gaan. Ook zei hij dat de moeilijkheidsverschil tussen fase 1 en fase 2 te groot is. Ik ben het eens met wat Evert allemaal gezegd heeft. Stel dat ik deze game nou verder zou uitwerken, dan zouden er ten eerste meer woorden inkomen en dan zou ik tussen fase 1 en 2 meer fases toevoegen. Dit brengt niet alleen een juiste opbouw van makkelijk naar moeilijk, maar ook meer diversiteit wat de game zeker leuker maakt.

De Beste Chicken Halla Speler's Post



(Lees van onder naar boven)

Realiseren

Omdat mijn game gemaakt is op Dreams op de PlayStation 4 wordt het lastig om het te gebruiken in het onderwijs. Maar stel dat we dat nou negeren, dan zou mijn game een leuke toevoeging zijn voor de basisschool. Ik zou dan zeggen dan de game gericht is rond groep 6. Deze game kan bijvoorbeeld gebruikt worden om spellingdictees te oefenen. Kinderen leren hier niet alleen spellen, maar ook vooruit denken en multitasken. Als ze bijvoorbeeld de eerste letter willen pakken maar ondertussen ook langs de derde letter en de tweede letter komen. Dan kunnen ze beseffen dat het sneller gaat als je die gelijk meepikt. En stel dat ze nou echt snel zijn dat ze eventueel tijdens het springen van letter veranderen dit bedoel ik dan met multitasking. Het zou ook slim zijn om er een competitie van te maken want hoe sneller de kinderen zijn hoe efficiënter ze het gaan spelen en hoe meer ze leren.

Logboek

Ik heb in heel het project 4 programma's gecreëerd.

- Menu van de 4 minigames
- Intro van de game Letter Sprong
- De game Letter Sprong zelf
- Outro van de game Letter Sprong

Ik heb het logboek verdeeld in versies. Elk blokje representeert een versie van mijn game. Als je specifiek een van deze versie zou willen bekijken kan ik die altijd nog laten zien. Ook wil ik nog vermelden dan de tijd op maximaal 2 minuten is afgerond. Dus als er ergens 20 staat kan het tussen 18 en 22 zijn geweest.

Datum	Waar aan gewerkt	Wat heb ik gedaan	Tijd
16/09/2020	4 minigames - Menu	Ik heb een werkend menu gemaakt waarvan de buttons doorverwijzen naar de instructies van de games. Je kunt via het instructie scherm ook	90 min

		weer terug naar het menu. Het enige probleem is dat maar 2 van de 4 buttons functioneren.	
18/09/2020	4 minigames - Menu	Heel het menu werkt nu.	30 min
18/09/2020	Letter Sprong	ik heb 8 platformen neergezet. Ik heb een groene vervaagde achtergrond gecreëerd. Ook heb ik een leuk speelbaar karakter gekozen om mee te spelen. Ik heb de platformen en de karakter niet zelf gedesigned of geprogrammeerd. Ik heb ook een jungle sfeer geprobeerd te maken.	15 min
18/09/2020	Letter Sprong	Een paar platformen kunnen nu aan en uit. Er komt groen licht uit en er verschijnt een letter bovenaan het scherm.	30 min
25/09/2020	Letter Sprong	Tot nu toe wilde ik dat als je met de volgorde A – H – B springt dat er dan A H B boven in je scherm staat. Dit mechanisme heb ik veranderd. Nu heb je meer controle over welke letter je verandert. Met L1 ga je naar de vorige letter slot en met R1 naar de volgende letter slot.	2 uur
25/09/2020	Letter Sprong	Ik was erg inefficiënt te werk gegaan. Ik ben even opnieuw begonnen met het programmeren en heb het oude idee achterwegen gelaten. Ik ga nu proberen mijn 'code' meer in stukken te delen	30 min
02/10/2020	Letter Sprong	Alle platformen werken nu en kunnen een letter displayen.	75 min
02/10/2020	Letter Sprong	Alle kabels even netter gemaakt. Dit maakt het overzichtelijker tijdens het programmeren.	20 min
02/10/2020	Letter Sprong	Ik ben begonnen aan de 'lock'. Wat ik hiermee bedoel is dat als je een paar bepaalde letters op een rijtje hebt staan, dat er dan iets gebeurt. Dus als er B O E I staat gebeurt er niks maar als er B O E K staat dan moet er iets gebeuren. Nog niet helemaal gelukt maar ik heb het gevoel dat ik de goede kant op ga.	30 min
02/10/2020	Letter Sprong	Probleem opgelost, volgend doel is woorden toevoegen. De woorden zijn dan de oplossingen voor de levels.	15 min
02/10/2020	Letter Sprong	Puntjes op de i aan het zetten in mijn code voordat ik alles ga kopiëren en plakken. Ook heb ik mijn jungle sfeer versterkt met achtergrond geluid.	45 min
02/10/2020	Letter Sprong	Begonnen aan volgend woord.	30 min
08/10/2020	Letter Sprong	Er was een bug dat de letters die je zag op de platformen en de letters die gedisplayd werden verschilden dit heb ik opgelost.	15 min
09/10/2020	Letter Sprong	Code opgeschoond door meer in 'methods' of 'functies' te zetten. 2 ^{de} woord is klaar.	1 uur

09/10/2020	Letter Sprong	Heb vooral veel geëxperimenteerd. Met sound effecten en de woorden die uitgesproken worden hoe ik dat het best kan doen. Heb niet veel vooruitgang gemaakt in de game, maar heb wel erg veel ideeën gekregen om de game wat levender te maken.	1 uur
09/10/2020	Letter Sprong	Het woord ROTS is toegevoegd	30 min
09/10/2020	Letter Sprong	Het woord BAND is toegevoegd	30 min
09/10/2020	Letter Sprong	6 woorden in totaal zijn nu klaar, ook heb ik alle woorden ingesproken. Ook heb ik de Main microchip opgeschoond.	75 min
15/10/2020	Letter Sprong	Wiebelig hoofd werd bestuurd met de motion controls. Nu niet meer.	< 1 min
16/10/2020	Letter Sprong	Je hebt nu eerst een scherm waar je op start moet klikken, dan begint de game pas.	30 min
16/10/2020	Letter Sprong	De randomisers op dit spel zijn erg gelimiteerd. Een randomiser heeft een max van 10 outputs. Dit heb ik uitgebreid door 3 randomisers samen te laten werken. Max outputs is nu 20. Ook heb ik de woorden DORP en PLAN toegevoegd.	30 min
16/10/2020	Letter Sprong	STAD en FIJN toegevoegd.	20 min
16/10/2020	Letter Sprong	BLIJ en KLAS toegevoegd.	15 min
16/10/2020	Letter Sprong	Zelf game getest en 2 bugs gevonden, FIJN liep nooit af omdat het uiteinde niet verbonden was met iets. Bij het woord STAD moest je een ander woord schrijven.	10 min
16/10/2020	Letter Sprong	De game functioneert normaal. Er zijn nu 12 woorden.	25 min
16/10/2020	Letter Sprong	Na de eerste 6 woorden verandert de sfeer. De 2 ^{de} sfeer noem ik kraag de 2 ^{de} fase van de game. Die is veel lastiger. Letters resetten nu ook als je valt.	80 min
16/10/2020	Letter Sprong	Als je het woord had ingevuld en je sprong daarna van de map in plaats van terug naar de boomstam dan glitchte de game. Dit is nu gefixt.	30 min
16/10/2020	Intro	Er is nu een kleine intro met mijn naam en de naam van de game.	30 min
16/10/2020	Outro	Er is nu ook een kleine outro dat je in de comments je feedback mag geven.	30 min
21/10/2020	Outro	Cursor stond aan tijdens outro. Nu niet meer.	< 1 min
			18 uur 20 min

Ik ben 20/10/2020 begonnen met het verslag. Deze heb ik afgerond op 22/10/2020 in totaal heb ik er ongeveer 10/11 uur aan gewerkt.