**Logboek**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Datum | Bezigheid | Detail |
| 07/04/2021 | Gesprek gehad met klant | De klant gaf aan dat ze een powerup in het spel wilt hebben die New Education op het scherm laat zien. Er missen meer bedrijfsinformatie zoals de slogan en de logo. |
| 08/04/2021 | Paddle maken | Ik heb een paddle gemaakt met een collider en er voor gezorgd dat de paddle tegen de muren kan botsen. Ook heb ik een begin gemaakt van de bal. De bal kan botsen met de ruimte en de paddle. |
| 09/04/2021 | Bal afmaken | De bal blijft nu op de paddle staan totdat je spatie drukt. Wanneer de bal de paddle mist, dan reset de bal zich. |
| 12/04/2021 | Bricks maken | De bal kan tegen de bricks bouncen door middel van een box collider en gaat kapot. |
| 12/04/2021 | Bricks verder maken | Een particle effect maken. |
| 13/04/2021 | Particle effect zetten | In de Ball script een particle effect toegewezen aan de bricks door middel van de instantiate optie en aangegeven dat het effect op de plek van de bricks moeten komen. |
| 14/04/2021 | Score toevoegen | Ik heb een score in de hoek gezet. Ik heb toen zitten coderen dat er 5 punten erbij komen als er een brick word geraakt. |
| 15/04/2021 | Levens toevoegen | Ik heb levens toegevoegd aan de rechterkant van het scherm en ervoor gezorgd dat als de bal de paddle mist en de box collider onderin raakt. Dat de bal terug gaat naar de paddle en dat er een leven er van af gaat. |
| 16/04/2021 | Game Manager koppelen | Ik heb er voor gezorgd dat de Game Manager gekoppeld is met de bal- en paddlescript zodat de paddle en de bal stoppen wanneer je 0 levens hebt. |
| 19/04/2021  Tot  22/04/2021 | Game panel maken | Ik heb een game panel gemaakt wanneer al je levens kwijt bent. Wanneer je geen levens meer hebt komt er een panel met Game Over te staan en 2 andere buttons met Retry en Quit. |
| 23/04/2021  Tot  24/04/2021 | Game over na 0 bricks | Er voor gezorgd dat er Game Over komt te staan als alle bricks kapot zijn. |
| 25/04/2021 | Levels maken | Ik heb verschillende levels gemaakt. |
| 26/04/2021  Tot  28/4/2021 | Levels koppelen | Ik probeer de levels te koppelen nadat je een level hebt voltooid. |
| 29/04/2021 | Troubleshooten  En  Klant gesproken | Level 3 heb ik gecentreerd, de bal snelheid heb ik aangepast van AddForce naar Velocity, ook heb ik de power up veranderd naar de logo van het bedrijf.  Verder heb ik de klant weer gesproken en nog een beetje feedback gekregen wat de klant veranderd wilt hebben. |
| 30/04/2021 | Meer levels en geluid toegevoegd | Ik heb 2 nieuwe levels erbij gemaakt. De ene level met een beertje en de andere level met de tekst “New Education”. Ik heb ervoor gezorgd dat er achtergrond muziek is. Ook heb ik er voor gezorgd dat er een geluid je komt wanneer de bal een brick botst en een geluidje wanneer de brick kapot gaat. |
| 01/05/2021 | Highscore schermpje gemaakt | Ik heb een highscore schermpje gemaakt en die komt pas wanneer het Game Over is. |
| 02/05/2021  Tot  04/05/2021 | Startscherm gemaakt | Ik heb een startscherm gemaakt met daarin de logo, slogan en de naam van het bedrijf. Er zitten ook 2 knoppen genaamd “ Start Game” en “Quit Game”. Ik heb er voor gezorgd dat als je de “Start Game” knop drukt, dat de game gaat starten in een andere scene. En als je de “Quit Game” knop drukt, dat de applicatie gaat sluiten. Ook heb ik er voor gezorgd dat als je op het Game Over scherm komt en daar “ Quit Game” drukt, dat je terug niet de game quit maar dat je naar het startscherm gaat. |
| 05/05/2021 | Power ups verminderd | Ik heb het aantal power ups verminderd. |
| 06/05/2021  Tot  07/05/2021 | Power up activeren | Ik heb er voor gezorgd dat elke keer als je een power up pakt, de bal sneller word. |

|  |  |
| --- | --- |
| Laptop specificaties |  |
| Merk | Acer |
| Model | Aspire A715-74G |
| Processor | Intel(R) Core(TM) i7-9750H CPU @ 2.60GHz 2.59 GHz |
| Geïnstalleerd RAM-geheugen | 32,0 GB (31,8 GB beschikbaar) |
| Type systeem | 64-bits besturingssysteem, x64-processor |
| Windowsversie | Windows 10 |
| Programma’s die werden gebruikt | Unity (Hub), Internet |

## **De Broncode:**

https://github.com/Serferaaz/Programmeren-van-Games

# **Gesprek 1**

07/04/2021 16:00

Ik heb een GDD (Game Design Document) ingevuld en het aan de klant laten zien. De klant heeft het GGD doorgenomen en vond het een mooi ontwerp. Ook had de klant een paar wensen die geïmplementeerd moesten worden. De klant gaf aan dat ze een powerup in het spel wilt hebben die New Education op het scherm laat zien. Er missen meer bedrijfsinformatie zoals de slogan en de logo die erin moesten voorkomen. Na een goed gesprek ben ik weer aan het werk gegaan om aan de eisen te voldoen.

# **Gesprek 2**

29/04/2021 9:10

Nadat ik de game zodanig heb aangepast naar de klant haar wensen, heb ik een tweede gesprek gevoerd. De klant wou dat ik de kans van de power up zou verminderen, zodat er minder power ups worden gespawned. Ook vond ze dat het spel te snel ging, dus heb ik de bal snelheid verminder. De klant vond dat er weinig levels waren waardoor ik extra levels erbij heb toegevoegd. De power up mocht van alles zijn, ik heb er voor gekozen om de bal een speedboost te geven als power up. Na een goed gesprek gevoerd te hebben, hebben we het gesprek beëindigd. Ik ben direct verder gegaan om het spel te perfectioneren.

## **Test 1**

07/05/2021 14:50

**Tester 1:**

Taskin Kösedag, 22 jaar, Amsterdam

Taskin vond dat er te veel power ups waren dus moest ik dat veranderen. Ik ben toen naar mijn script gegaan en heb daar de kans op een power up verminderd. De bal ging veel te snel in het begin dus ik heb de begin snelheid verlaagd van 5 naar 3. De power ups snelheid heb ik verlaagd van 1 naar 0.5. Voor de rest vond hij het een leuk en mooi spel.

**Test 2**

**Tester 2:**

Imtijaaz Sheikh Alibaks, 18 jaar, Almere

Imtijaaz vond dat de paddle aan de zijkant misschien geglitcht was dus ging ik kijken of ik er wat aan kon doen met de collider. Gelukkig was dat niet nodig want anders was het spel te makkelijk. Als je de bal met de zijkant raakt dan kan de bal toch naar beneden vallen en dat hoort zo.