

Week 1	Herbert	Armando	Justin	Felix	Alain	Yanick	Rey
6-5-2020	Taakverdeling besproken	Taakverdeling besproken	Taakverdeling besproken	taakverdeling besproken	Taakverdeling besproken	Taakverdeling,opstarten project, concept character	Taakverdeling besproken
7-5-2020	Eerste versie van Snake movement gemaakt	Trello opgebouwd, User stories voor eerste sprint gemaakt To do list klaar gelegd Laser trap positioner en collider gemaakt,	Trap Collision gemaakt (1ste)Level Design gemaakt	level design concept character modellen concept voor traps bedenken	Character concept schets Character concept finalized	Enviornment desgin, moodboard, styleboard. UI design	Prop designs/concept
8-5-2020	Verder gewerkt aan snake movement en jumping gefixt	Bug gefixt in laser, damage systeem toegevoegt, resource system gemaakt	Camera Follow gemaakt (Duurde langer dan verwacht)	character riggen traps modelleren	Props/Traps concepten schetsen Begon modellen: Axe trap Begonnen modellen: Pilaar	UI start button + menu Poging gedaan op animatie	Prop designs/concepts, Beginnen met een beetje modellen
9-5-2020			Weekend				
10-5-2020			Weekend		Finished pillar model: rough		
Week 2							
11-5-2020	Snake movement voor nu af Geholpen met puzzle design	final level prototype gemaakt, offline door stroomuitval	Puzzel bespreking Werken aan 1ste puzzel "Final" 1ste Level Design gemaakt Stone face puzzel code afgemaakt	moddular assets maken	Twee torch models gemaakt: (Grond en muur)	UI animeren (begonnen)	Modellen van props
12-5-2020	Snake controller aangepast om hoofd omhoog te kunnen die (niet af)	Blok puzzle afgemaakt, code op geschoond, art implementation voor map, code voor gates af	Camera gefixed met hulp van Armando	modulair assets gefinished, begonnen met effects maken	Start scherm Geanimeerd Menu scherm Geanimeerd	start scherm voor de helft afgemaakt	Modellen van props Begonnen gras/plant textures
13-5-2020	Geprobeert snake movement beter te maken Geholpen met powerpoint	level afgemaakt, code voor traps gemaakt, github problemen gefixt	Start gemaakt aan powerpoint Face Puzzel gekoppelt aan de gate	totem modeleren ben bezig met effects	Animaties afgemaakt en opgestuurd	verder aan start scherm	Verder met planten textures
14-5-2020	Pendulum axe trap afgemaakt	Puzzles afgemaakt en geimplement, traps models en code gemerged, player afgemaakt, player model gemerged met physics, github problemen gefixt. Finish voor level gemaakt.	Presentatie verder voorbereiden Snelle start scherm gemaakt (Volgende keer mooi maken)	level gemaakt en gefinished. effecten zijn ook klaar, alleen nog niet geimplementeert. sheet voor powerpoint gemaakt.	UI Mana/Stamina begonnen schets en lineart. Deel van powerpoint gedaan	aan deadscreen werken en af hebben, sheet gemaakt, verder gegaan aan start scherm, mij deel van de powerpoint ingevult	Verder met planten textures, werken aan presentatie
15-5-2020	PRESENTATIE		PRESENTATIE	PRESENTATIE	PRESENTATIE	Presentatie	Presentatie
16-5-2020							
17-5-2020							
Week 3							
18-5-2020	Taakverdeling besproken en onderzoek gedaan naar sounds en muziek	Ziek	Taakverdeling sprint 2 Start gemaakt aan de UI	besproken met groep wat we gaan doen deze sprint. begonnen met UV'en.	Besproken wat we gaan doen Sprint 2. Begonnen animeren van Berenval	met groep besproken hoe en wat we gaan doen voor sprint 2 concept gemaakt voor text balk voor tutorial bijna volledig design	Bespreking Sprint 2, Verder met maken van planten.
19-5-2020	Heb geluid voor axe, vuur, gate en de face puzzle toegevoegd en de script aangepast zodat het werkt.	Ziek	Verder met UI startscherm (Weinig progressie)	tutorial stuk gefinished en trello geupdate met 2e sprint plan.	De animatie van de berenval is nu volledig af	Uv unwrappen, 10 models	Modellen van natuur
20-5-2020	Nog een sound toegevoegd en geprobeert te werken aan slang movement	ziek	Nogsteeds bezig met de UI Wel 20 tutorials gekeken	begonnen met texturen van muren en het bedenken van stoneface puzzel dieper in met team	Ik ben begonnen aan het modelleren van de gate	startscherm af maken	Verder met modellen/designen planten
21-5-2020	Camping	ziek	Hemelvaart		Hemelvaart	meer startscherm	
22-5-2020	Camping	ziek	Hemelvaart Doorgewerkt aan de UI (Utterly failed)	ben bijna klaar met texturen heb de stoneface puzzel ideeën gepitch voor team waar we mee verder kunnen.	Bijna klaar met modellen van de deur, ben opnieuw begonnen want ging fout, ben verder dan eerst	eindelijk de shading gevonden voor het startscherm wat ik wilde dat duurde me een hele dag maandag weer verder	Verder met modellen/designen planten
23-5-2020	Camping	ziek	Weekend	doorgewerkt aan alle texturen ben bijna klaar met alles texturen	Ben nog niet verder gegaan. Ander huiswerk gemaakt	weekend	weekend

24-5-2020	Camping	ziek	Weekend Zelf oplossingen bedacht voor De UI (Maandag bespreken)	ben bezig met het level texturen compleet en het maken van de laatste textures	Deur klaar met modellen. Deur begonnen Animeren. Deur klaar Animeren	weekend	weekend
Week 4							
25-5-2020	Gewerkt aan UI	Ziek	UI overgedragen aan Herbert Physics "verbeteren" aan de blokpuzzel	verder gewerkt aan het level texturen en bespreken wat we af willen hebben bij vrijdag met team	Begonnen Kristal modellen	eindelijk het scherm af gemaakt	Verder met modellen/designen planten, Oudere models nakijken
26-5-2020	Verder gewerkt aan UI Niet veel progress vanwege hoofdpijn	Mergen branches	Begonnen aan een dialogue voor de game	verder gewerkt aan texturen van het level	Meerdere variaties van kristallen gemaakt en af. Bezig met texturen voor kristal	ik heb een aanpassing aan het karater gemaakt. om de movement wat mooier te maken en de control makkelijker te maken. en ik heb geprobeerd om de stone faces te uv unwrappen maaar het was echt onmogelijk	Oudere models nakijken/ verbeteren Modellen van planten
27-5-2020	Opnieuw begonnen met UI	mergen branches en box physics fixen	Verder met dialogue, niet veel progressie	verde rgeerkt aan de textures het level	Heb texturen af voor kristal	Ik heb een bord gemaakt dat laten in de game gebruikt zal worden als een guid door de game	Oudere models nakijken/ verbeteren Modellen van planten
28-5-2020	UI afgemaakt en gepushed	presentatie geupdate, merge errors Gefixt, level samen met felix afgem build gemaakt en Dialogue samen met justin ge duo-code	Dialogue afgemaakt Dialogue anders aangepakt dan eerst Nu kunnen we zo veel dialogue maken als we maar willen	Was eindelijk klaar, maar heb alles opnieuw moeten texturen wergens een foute overwrite in github. Het is me toch nog gelukt het level vandaag weer te texturen opnieuw.	heb 9 verschillende kleuren gemaakt voor de kristallen. alles wat ik heb gemaakt zit in Github en Unity	Ik heb een stukje papier gemaakt in maya als een guide door de puzzels van de game. voor de rest heb ik nog voor een deel aan de presentatie voor morgen gewerkt als voorbereiding	Unity material brush onderzoeken Oudere models nakijken/ verebteren Modellen van planten
29-5-2020	PRESENTATIE	presentatie	Presentatie	presentatie	Presentatie ingevuld mijn deel. PRESENTATIE	PRESENTATIE	presentatie
30-5-2020		weekend	weekend		Weekend	weekend	weekend
31-5-2020		weekend	weekend		Weekend	weekend	weekend
Week 5							
01-06-2020	pinksteren	pinksteren	pinksteren	pinksteren	Pinksteren	vrij	pinksteren, beetje verder werken
02-06-2020	Geprobeert Pauze UI te fixen Maar probleem is onbekend Weet niet wat ik moet doen om te fixen	n/a	Laptop dood, reserve laptop moeten gebruiken. Unity en visual studio duurt 2 uur om te downloaden. Begonnen aan een timer	ben bezig om alle laatste dingen te texturen. en met team besproken hoe we van onze game een game te maken.	Heb Rey geholpen met UV unwrappen van de plant models. Bananenboom unwrapped.	Ik ben bezig geweest met een tutorial kaart voor de eerste puzzel	Moddels cleanen en beginnen met unwrappen
03-06-2020		Planning en schetsen hoe ik bepaal	Geen laptop meer Niet kunnen werken	bezig geweest met uv unwrappen van crate en vaas	Heb 2 mensen laten playtesten en ze vonden wat wall clips en glitches	ik heb meer plaatjes geaakt voor de tutorial zodat het makkelijker te bgrijpen is	Moddels cleanen en unwrappen
04-06-2020		Planning en schetsen hoe ik bepaal	Geen laptop meer Niet kunnen werken	bezig met het texturen van de vaas		ik heb vandaag het doolhof van het tweede level ontworpen en een beetje aan de UI gewerkt maar die taak heb ik aan Alain gegeven	Moddels cleanen en unwrappen
05-06-2020	Maze gemaakt	begonnen aan camera bugfix	Geen laptop meer Niet kunnen werken	nog niet verder gewerkt aan nieuwe level. ga maandag beginnen	Nagedacht over nieuwe UI voor Start en pauze scherm.	ik heb hier gewerkt aan de character van de game een heel nieuw modelgemaakt	Moddels cleanen en unwrappen
06-06-2020		begonnen aan box bugfix	Weekend Nieuwe laptop binnen gekregen	weekend texturen van alle bomen en stoneface unwrappen en texture	Weekend	weekend	Weekend
07-06-2020		bugs gefixt	Weekend		Weekend	weekend	Weekend
Week 6							

[illegible]