**Processverslag Thijn van de Grift**

**Wat heb je gedaan?**

Ik ben begonnen met een kast maken in Unity, het is een standaard rechthoekige kast geworden gemaakt uit Unity standaard objecten. Daarna heb ik veel UI gemaakt zoals: een startmenu, credits, ingame menu, personalisatie van de flipperkast en een scorebord. Toen heb ik in 3DS Max de flippers en bumpers gemaakt. Daarna ben ik met het lanceren van de bal bezig geweest om dat goed te laten werken. Hierna hebben we in de les gewerkt aan het werkend krijgen van de flippers.

**Hoe heb je dat gedaan?**

Ik heb dit in Unity gedaan d.v.m. van het schrijven van classes en het maken van models in 3DS Max.

**Waarom heb je het zo gedaan?**

Ik heb ervoor gekozen om de kast in Unity te maken omdat ik niet goed met 3DS Max om kan gaan. Hierdoor is de kast niet heel uitgebreid maar wel werkend. De UI heb ik erg uitgebreid gedaan omdat ik dit leuk vind om te doen en ik meegesleept werd en toen had ik ineens een hele UI af.

**Wat kun je anders doen?**

Ik kan een beter plan maken van te voren en dan alles gestructureerd maken. De models kan ik voortaan allemaal beter in 3DS Max maken en ook meer tijd in steken.