LOGBOEK ZOMBYTES

10/31/2022 (uploaded 10/31/2022)  
Vandaag wou ik het begin van het tutorial level maken en alvast een character hebben die kon lopen en bewegen. Het tutorial level ging redelijk soepel en heb al snel wat in elkaar kunnen zetten met de prefabs van [Studio Billion](https://assetstore.unity.com/packages/3d/props/interior/free-house-interior-223416). Later had ik besloten om toch wat meer te doen aan de character en hem gelijk al een model en loop animaties te geven.

Uiteindelijke had ik alles in Unity gezet en aan elkaar gelinkt alleen lukte me het niet om de start rotatie van het hoofd van de player aan te passen. Dit kwam door dit stukje code wat automatisch het character naar voren laat kijken:

        transform.localRotation = Quaternion.Euler(xRotation, 0f, 0f);

Dit was nodig omdat in de animaties die ik wou gebruiken van [mixamo](https://www.mixamo.com/) het hoofd van de character naar links was gedraaid. Uiteindelijk was het me niet gelukt dus heb ik een capsule als player body gebruikt met daar aan een prefab van [GLASSOFCOINS](https://assetstore.unity.com/packages/3d/props/weapons/glassofcoins-low-poly-fps-pack-196540) van twee armen met een rifle. Ik wil later nog een keer proberen een player model toe te voegen.

11/1/2022 (uploaded 11/2/2022)

Mijn doel voor vandaag was om de movement animaties van de player op orde te hebben. Ik wou dit eerst doen doormiddel van de individuele animaties te pakken en stuk voor stuk af te spelen:

Anim = gameObject.GetComponent<[Animation](https://docs.unity3d.com/ScriptReference/Animation.html)>();  
Anim.Play();

Op zichzelf werkte dit goed alleen waren de overgangen tussen animaties moeilijk soepel te maken en onoverzichtelijk. Daarom ben ik uiteindelijk de met een Animator controller aan de slag gegaan en triggers tussen elke animatie gezet. Dit werkte veel beter en de animaties liepen dus ook goed over.

Ik heb de volgende animaties kunnen maken en implementeren:

-Run  
-Lean Left  
-Lean Right  
-Walk  
-Idle  
-Shoot  
-Aim down sight (ADS)  
-Shoot Aim down sight (Shoot ADS)

In die toekomst wil ik nog een crouch animatie toevoegen, aangezien het nu niet soepel overloopt. Ik heb ook een muzzleflash aan het wapen van de player toegevoegd. Ik heb hiervoor de asset van [Jean Moreno](https://assetstore.unity.com/packages/vfx/particles/war-fx-5669) gebruikt. Daarnaast heb ik ook een schiet geluid van [Into The Void Sound Design](https://assetstore.unity.com/packages/audio/sound-fx/weapons/fog-of-war-gun-sound-fx-free-66100).

Het wapen schiet ook al Raycast maar deze heeft echter nog niks in de functie staan. Hiervoor heb ik de [tutorial](https://www.youtube.com/watch?v=THnivyG0Mvo&t=1s) van Brackeys gebruikt.

11/3/2022 (uploaded 11/4/2022)

Vandaag Heb een hoop voortgang gemaakt. Ik heb om te beginnen de zombie prefab gemaakt en toegevoegd aan een nieuwe test scene. Voor nu hebben de zombies maar 1 animatie en ze doen nog geen damage. Ze kunnen echter wel al naar de player toe lopen doormiddel van **Path Finding**. Hiernaast heb ik ook al code toegevoegd die er voor zorgt dat de zombie een geluid maakt die uit word gekozen uit een array, en na een random hoeveelheid seconden word afgespeeld. Deze staat echter nog uit gecomment. Ik heb hiervoor de asset van [Idia Softwarec LCC](https://assetstore.unity.com/packages/audio/sound-fx/creatures/free-zombie-character-sounds-141740) gebruikt. Voor de zombie models heb ik de asset van [Irondust](https://assetstore.unity.com/packages/3d/characters/polygon-style-zombies-pack-121574) gebruikt.

Het gene waar ik het meest blij mee ben is de Ragdoll van de zombie. Ik had dit nog nooit gedaan en het leek me heel moeilijk maar met de [tutorial](https://www.youtube.com/watch?v=DInV-jHm9rk&t=613s) van Brackeys kwam ik er goed uit. Als de zombie nog “leeft” dan is de rigidbody nog gedeactiveerd. Zodra de health variabel van de zombie 0 is word de Die() functie aangeroepen. Deze deactiveert de Animator en zet de rigidbody van de zombie op:

            rb.isKinematic = false;

            rb.detectCollisions = true;

Hierdoor vallen ze gelijk om. Ik had eerst een probleem dat het lichaam in de lucht begon te vliegen op de X-axis. Dit bleek te komen omdat ik per ongelijk de X,Y,Z position van een van de arme had “bevroren”.

Als laatste heb ik ook een begin gemaakt aan en nieuw level in een ondergrondse subway. Ik heb hiervoor de asset van [A.R.S|T](https://assetstore.unity.com/packages/3d/environments/dungeons/low-poly-subway-pack-170329) gebruikt. Ik zit te denken om het tutorial level te schrappen en er wat anders van te maken aangezien ik er nu nog niet zo ver mee ben. Ik moet hier nog even over na denken.

De rifle van de player heeft nu ook een impact effect. Deze is echter nog erg buggy en zal dus volgende keer nog moeten worden opgeschoont.

Ik ben tevreden over de voortgang :)