

Logboek Mythe 2020

Team 5

Sprint 1

Woensdag 6/5/2020(D/M/Y)

We gingen vandaag als team onze top 3 mythes uitkiezen en daarna kregen we te horen welke mythe we kregen en dat werd de Holy Grail. Na dat we wisten dat ons project de Holy Grail werd hebben we een game design document aangemaakt zodat iedereen het concept weet en er geen onduidelijkheden zijn.

Donderdag 7/5/2020(D/M/Y)

We zijn vandaag begonnen met onze eerste echte daily standup. We hebben in deze standup het game design document besproken en we hebben vastgesteld dat iedereen eens is met het concept van de game. We hebben ook besproken wat we vandaag gingen doen de programmeurs (Roy Dupon, Timo Brandt en Jordi van der Lem) gingen aan de slag met de github repository opzetten en de documentatie maken van Werkproces 1.

Vrijdag 8/5/2020(D/M/Y)

In de daily standup van vandaag hebben we besloten om het hele game design document af te maken. Er moest alleen nog art in en gemaakt worden, zodat we kunnen laten zien hoe onze gameplay er uit ziet.

Maandag 11/5/2020(D/M/Y)

De programmeurs zijn vandaag begonnen met de eerste sprint backlog userstories uitwerken in code, zoals traps, puzzels en movement maken. De artists hebben vandaag de hele style uitgedacht en zijn begonnen aan de eerste 3D modellen.

Dinsdag 11/5/2020(D/M/Y)

De artists gingen vandaag verder met het maken van props zoals: een openhaard, kaarsen, frames en stenen. Timo ging vandaag meer traps maken zodat er meer diversiteit in de verschillende traps is. Roy begon vandaag met de blentry aan de praat krijgen zodat de animaties goed in elkaar overlopen en Jordi ging verder met de tijd puzzel.

Woensdag 11/5/2020(D/M/Y)

De artists hebben vandaag heel veel props afgemaakt en die in github gezet met hulp van Jordi. De programmeurs hebben de meeste mechanics van sprint 1 afgemaakt vandaag, zoals de traps, wallclimbing en puzzels.

Donderdag 11/5/2020(D/M/Y)

De programmeurs hebben vandaag alle mechanics bij elkaar gevoegt en begonnen met een soort tutorial level te maken. Ook zijn de mechanics van de traps gefinetuned. De wall climb mechanic is nu gebruikbaar. We hebben ook in het tutorial level light toegevoegt waardoor het al meer voelt als een ruine. De artists zijn vandaag verder gegaan aan de animaties van de speler. Ook zijn ze vandaag begonnen aan nieuwe props maken.

Vrijdag 12/5/2020(D/M/Y)

We hadden vandaag de Sprint 1 review. We hebben al ons werk gepresenteerd aan de twee docenten die er waren. Dus we hebben onze prototype van de game laten zien en daarna gingen we het concept vertellen doormiddel van ons game design document te presenteren. Nadat we klaar waren met de sprint review hebben we als groepje besproken wat ze goed vonden en wat beter kon en hebben we gelijk nieuwe afspraken gemaakt.

Sprint 2

Maandag 18/5/2020(D/M/Y)

We zijn vandaag begonnen aan de nieuwe sprint (sprint 2), dus we begonnen eerst de feedback te verwerken van sprint 1 review. We hebben de trello geupdate en de userstories aangepast op aanvang van de review. We hebben ook een Under review kaart aangemaakt op trello, zodat we kunnen checken of alles voldoet aan de Defenition of Done.

Dinsdag 19/5/2020(D/M/Y)

We hadden allemaal veel andere lessen vandaag waardoor er niet veel aan het project gewerkt kon worden. Maar er zijn wel een paar dingen gedaan zoals bvb bug fixes voor de rock shooting trap.

Woensdag 19/5/2020(D/M/Y)

Vandaag zijn we weer echt begonnen met programmeren en art maken. Timo ging vandaag een patern maken voor de tiles waar je zich moet manouveren, Roy ging vandaag veder aan de klim mechanics van de player movement en Jordi ging starten met het maken van een UI assistend waar je text in kan zetten en dan vervolgens het laat zien ingame. Tom ging vandaag beginnen met het echte model maken van het character, Julian begon vandaag aan de muren van de ruïne, Dajenka ging vandaag beginnen aan de spikes voor de spike trap en Aitana begon vandaag aan de tiles voor de rock shooting trap.

Maandag 25/5/2020(D/M/Y)

Vandaag hadden we bijna alleen maar mythe waardoor we veel voortgang hebben geboekt vandaag. Timo heeft vandaag het hele tile check system afgemaakt dus nu is de rockshooting trap bijna af. Roy heeft de climb mechanic bijna af je kunt nu naar links en naar rechts klimmen van punt tot punt en hij is nu bezig dat je naar boven en beneden kan klimmen. Jordi heeft de UI assistend vandaag bijna helemaal compleet afgerond. Tom heeft vandaag het eerste model gemaakt voor de player, Julian heeft een model van een muur gemaakt die alleen nog in Unity gezet moet worden. Dajenka heeft vandaag schetsen gemaakt voor de spikes en ons als groep laten kiezen welke het beste was en ging dan gelijk modellen en Aitana ging vandaag ook schetsen maken voor de tiles.

Dinsdag 26/5/2020(D/M/Y)

Vandaag hadden we allemaal weer een lesdag waardoor er niet veel gedaan is aan Mythe. De artists gingen vandaag een paar modellen anders maken doormiddel van instances en de developers hebben kleine dingen toegevoegt zoals: als je op een tile loopt gaat hij naar beneden, Klim mechanic bugs gefixt en begonnen met onderzoeken hoe je met JSON files moet werken in Unity C#.

Woensdag 27/5/2020(D/M/Y)

Vandaag ging Timo aan object pulling voor de stenen in de stenen trap zodat het minder laggy word. Roy ging een jittering bug verhelpen in de player climb mechanic. Jordi ging vandaag starten met JSON files te implementeren in de UI assistend. Tom ging weer verder aan het model van de player, Julian ging vandaag het model van de muur die hij had gemaakt werkend krijgen in Unity, Dajenka ging vandaag de spike trap afronden door hem in Unity te zetten en Aitana ging beginnen voor het model van de tiles.

Donderdag 28/5/2020(D/M/Y)

Timo heeft vandaag in de ochtend de object pooling afgemaakt, waardoor als je de trap activeert het niet gaat laggen. Roy heeft een erg vervelende bug gefixt waardoor nu de playerklimbing volledig werkt. Jordi heeft vandaag zijn licht systeem afgemaakt, dus nu als je in de buurt komt van de torches gaan ze aan en als je weg loopt gaan ze uit. Julian heeft vandaag alle muren afgerond en in unity gezet. Tom ging verder aan zijn player model. Aitana had vandaag textures gemaakt voor de tiles en Dajenka heeft de spikes afgemaakt en geïmplementeerd in Unity. Verder zijn een groot deel van de muren vandaag gereplaced met de nieuwe muren van Julian, maar omdat de muren niet op de juiste manier gemaakt waren veroorzaakte het veel lag en hebben we niet alles gereplaced.