

Gesprek met opdrachtgever over voortzetting game en version control

Datum: 1-5-2017

Aanwezig: Rando Wiltschek, Ryad Shaanbi

Notities:

Gespraak over de stand van het project dingen die hij wou zien zodat het project minder slecht eruit ziet en duplicate code fixen zodat er minder script is wat niet nodig is. Geholpen met het verhelpen van een probleem met collision detection en downforce waardoor na eventjes het voertuig langzaam bewoog.

Opmerkingen:

Toevoegen van onderdelen track, Script fixen zodat niet duplicate code bevat, Version control gefixt waardoor mijn repository eindelijk werkt.

Gesprek met opdrachtgever over planning en voortzetting game

Datum: 15-3-2017

Aanwezig: Patrick René Linthorst, Ryad Shaanbi

Notities:

Gesprek gehad met René over de haalbaarheid van het project, ben achter geraakt vanwege laksheid met het werken aan het project. We hebben hier besproken hoe ik verder kan gaan en wat er nodig is om de game rond te krijgen. Met advies dat ik nu focus op de planning van het project zodat ik weet wat ik nog moet toevoegen. We hebben ook bekeken wat ik wel had gemaakt aan het project en of dit realistisch overkomt met wat we willen bereiken.

Opmerkingen:

De methode waarop de auto wordt bewogen ziet er minder realistisch uit dan gewild.

Het project is een Unity scene met een bestuurbare auto, de scène bevat ook een opgezette race track die nog niet helemaal rijklaar is. De auto wordt gereset zodra deze van de weg af valt en splitscreen zit erin. **Er zal nog gewerkt moeten worden aan de volgende punten:**

- Scene
- Course
- Besturing
- Splitscreen
- Minimap
- Reset Player
- Botsen
- Sprongen
- Timer
- Rang
- Xbox Controller Control
- Driften
- Gameplay Elementen
- Builden
- Testen
- Aanpassen

Mijn doel voor de test is op woensdag 12 april.

Dit houdt in dat meeste gameplay hiervoor af moet zijn plus de controller besturing.

Maandag-Vrijdag 27 maart - 6 april.

- Scene, Objecten en indeling van de map.
- Course, Objecten op juiste posities en colliders geven zodat je er over kan rijden.
- Besturing, Auto links en rechts kunnen sturen vooruit en achteruit rijden.
- Splitscreen, Twee spelers op 1 scherm afbeelden.
- Minimap, Een camera van bovenaf op het scherm afbeelden.
- Reset Player, Zodra de speler van de Course valt wordt hij er terug opgezet.

Vrijdag-Dinsdag: 7 april - 11 april.

- Botsen, Bij aanraking van de tegenstander een kleine bounce.
- Sprongen, Als je over bepaalde objecten rijdt een kleine boost naar voren.
- Rang, Kunnen zien welke plaats je bent op elk moment.
- Driften, De achterkant van je auto die wegglijdt tijdens het maken van bochten.
- Xbox Controller Control, Het bewegen van de auto met een xbox controller.
- Build, De test build prototype building.

Woensdag-Dinsdag: 12 april - 16 april.

- Testing, 5 mensen 10 vragen laten invullen na het spelen van de prototype build.
- Timer, Een indicator hoe lang ze bezig zijn met racen.
- Gameplay Elementen, Toevoegingen die de game leuker maken.
- Adjusting, De antwoorden op playtest vragen implementeren in een nieuwe build.
- Extra, Toevoegingen zoals opmaak en user experience verbeteren.