Week 1 : gebrainstormd en mindweb gemaakt.

Week 2 : in 3 ds flippers gemaakt. In unity basis geleerd.

Week 3: in 3d max versie bumper gemaakt. Verder met basis c# en unity.

Week 4 : eerste model pinball machine met thema vampire/horror. Geleerd over phisics.

Week 5 : begonnen met flipper programmeren, en alles in pinball geplaatst.

Week 6 : overnieuw begonnen met nieuw onderwerk : harry potter. Bord uit crest gemaakt en snitch gemaakt.

Week 7 : bumpers geprogrammeerd. Flippers in 3ds max gemaakt. Begonnen met teleports en particles

Week 8 : teleports klaar. Bezig met particles.

Week 9 : start geprogrammeerd.

Week 10 : muziek toegevoegd en begonnen met UI.

Week 11 : geleerd flipper bewegen en force meegeven. UI afgemaakt.

Week 12 : particle systems werkend. Verbeteringen UI. En getest.