

Logboek

Project Agile Game Production (Mythe) 2020

Mediacollege Amsterdam, GA2B/GD2B

Team XII (Team 12)

- Ayla Dawson (25541)
- Massi Houchi (23409)
- Pelle Meijer (26583)
- Tessa Brughuis (26534)
- Wayne Hofstra (29980)

11 juni 2020

Logboek

PSA Als mensen ziek zijn proberen ze wel altijd aan het project te werken

Datum	Activiteit
07-05-20	<p>Algemeen: Vandaag was iedereen aanwezig en hebben we een game concept besproken. Onderzoek gedaan.</p> <p>Developers: Gezamenlijk begonnen aan Player Movement.</p> <p>Artist: Begonnen aan: Stijlboard, moodboard en schetsen.</p>
08-05-20	<p>Algemeen: Ayla afwezig voor de daily standup, verslapen. GitHub uitgelegd aan de artist.</p> <p>Developers: Verder met coderen: Player Movement, Enemy en Health</p> <p>Artist: Zijn begonnen aan modellen.</p>
09-05-20 10-05-20	<p>Algemeen: Weekend</p> <p>Artists: Bomen gemodeld, getextured unity package gemaakt</p>
11-05-20	<p>Algemeen: Ieder groepslid van Team 12 is aanwezig voor de daily standup.</p> <p>Artist: Verder aan modellen: armen, vine.</p> <p>Developers: Verder aan coderen: Enemy movement, Attack.</p> <p>Minimale dingen besproken volgende sprint.</p>
12-05-20	<p>Algemeen: Ayla is afwezig, zij is ziek</p> <p>Developers: Verder coderen: Enemy, Player attack: Vine</p> <p>Artists: Arm riggen en animeren, Tutorial level texture maken.</p>

13-05-20	<p>Algemeen: Ayla en Massi hebben zich ziek gemeld voordat deze Daily Standup plaatsvond. Pelle had zich voor de daily standup verslapen.</p> <p>Artist: Model armen zijn af, nu aan de rig.</p> <p>Developers: Coderen verder: Vine attack, camera verbeteren, schade oplopen van enemy.</p>
14-05-20	<p>Algemeen: Massi en Ayla zijn deze Daily Standup afwezig, ze zijn ziek. Documenten naar GitHub.</p> <p>Artist: De armen waren af en gerigged, de files zijn corrupt geraakt. Nu op een oudere versie van de model zonder rig en half afgemaakte hand. De armen worden verplaatst naar de tweede sprint. UI maken.</p> <p>Developers: Game-over screen, camera verbeteren.</p>
15-05-20	<p>Algemeen: Massi en Ayla afwezig, ziek. Sprint review</p>
18-05-20	<p>Vandaag is de sprint review feedback besproken, gezamenlijk hebben we besloten niet te veel te implementeren deze sprint. Overige levels hebben voor deze Sprint nog geen prioriteit, aangezien eerst al het art voor het tutorial af moet zijn. Er was een push probleem in GitHub door een te groot bestand de developers hebben hierbij geholpen.</p> <p>Massi heeft zijn terrain nu doormiddel van een lichtere pipeline weten weer te geven.</p> <p>Tessa zal verder gaan aan de armen. De rig is vandaag afgemaakt.</p> <p>Ayla is begonnen aan hooibalen modellen, dit is afgekomen.</p> <p>Pelle wilde nog een 'tutorial dialoog' opzetten waarbij er van de speler verwacht wordt dat deze Instructies op zal volgen bij het tutorial level. Dit gaat hij samen met Wayne doen.</p>

19-05-20	<p>Tessa is vandaag afwezig, ze is ziek.</p> <p>Team heeft besproken of er een achtergrond komt zodat het niet lijkt op een vliegend platform.</p> <p>Pelle werkt met shaders voor animerend gras.</p> <p>Wayne heeft dialoog mechaniek voor de tutorial level en cutscenes gemaakt.</p> <p>Ayla heeft de hooiballen gepushed en werkt aan de aanpassing van de bomen.</p> <p>Massi heeft stenen getextured.</p>
20-05-20	<p>Tessa is afwezig zij is nog steeds ziek.</p> <p>Massi maakt models voor de stenen die je kan gooien.</p> <p>Wayne heeft gewerkt aan het verbeteren van de tutorial dialoog.</p> <p>Besluiten besproken voor het volgende level.</p> <p>Ayla is een design voor een monster aan het maken.</p>
21-05-20 t/m 24-05-20	<p>Tessa heeft de lierp gemodeld, de rig gaf wat problemen dus heeft ze die verbeterd.</p> <p>Massi is met de basic lay-out bezig van de onderwerld en Styx.</p> <p>Ayla heeft een demonen hoofd gemodeld.</p> <p>Pelle heeft geprobeerd om de bomen als shaders te painten over het terrain dit werkt niet, ook heeft hij geprobeerd de bomen dezelfde script te geven als Unity assets dit werkte ook niet.</p> <p>Wayne is bezig met dialoog te triggeren met de acties van de speler.</p>
25-05-20	<p>Tessa maakt een texture voor de lierp en is begonnen aan de animaties</p> <p>Pelle is gaan kijken naar een alternatief van het plaatsen van de bomen</p> <p>Ayla is verder gegaan aan het modellen van het monster.</p> <p>Wayne is nog bezig met de dialoog triggers dit is hem gelukt</p> <p>Massi heeft zijn branch verwijderd in overleg met het team, zijn branch gaf bij hem zelf veel errors maar bij zijn team genoten niet.</p>

26-05-20	<p>Pelle kijkt naar de UV-map van het terrein voor het plaatsen van de bomen.</p> <p>Ayla is verder aan het modellen.</p> <p>Tessa heeft de lier getextured, de animaties van de armen gaven wat errors en waren niet te fixen, teruggedaan naar een oudere versie van de rig en opnieuw de constraint toegepast.</p> <p>Wayne heeft de acties en dialoog weten te koppelen.</p> <p>Massi werkt aan de materials van de onderwereld.</p> <p>Pelle heeft een script gemaakt voor het willekeurig plaatsen van de bomen.</p>
27-05-20	<p>Ayla heeft het model van het monster af.</p> <p>Tessa maakt de animaties af.</p> <p>Pelle werkt aan het tweede level.</p> <p>Massi werkt aan de materials.</p> <p>Wayne laat de dialogen op volgorde afspelen.</p> <p>Pelle werkt aan een water shader.</p> <p>Het team heeft besproken of de schouders van het monster niet te hoog zat, besloten dat het hogere schouders meer bij het spel past.</p>
28-05-20	<p>Met het team besloten dat er nog een ren animatie wordt gemaakt vandaag. Die is ook gemaakt.</p> <p>Tessa heeft de armen getextured, de armen en animaties zijn gepusht.</p> <p>Wayne gaat kijken of er een pointer UI kan komen.</p> <p>Ayla werkt aan de rig.</p> <p>Massi heeft een verbeterde tutorial terrain gepusht.</p> <p>Massi heeft per ongeluk 'hard' gepusht er zijn aanpassingen ongedaan gemaakt. De onderwereld en Tutorial level stonden in een scène hierdoor werd het spel performance heavy.</p>

29-05-20	<p>Ayla werkt aan de animatie van de enemy.</p> <p>Tessa update het logboek, er zijn wat losse tekstbestanden die nog moeten ingevoegd worden.</p> <p>Massi werkt aan de onderwereld.</p> <p>Wayne en Pelle voegen de laatste versie bij elkaar.</p> <p>Vandaag is de sprint review we hebben besloten geen presentatie te maken, volgende de sprint doen we dat wel weer.</p>
30-05-20 t/m 01-06-20	<p>Pelle heeft gewerkt aan een betere player movement. Bijvoorbeeld de speler target de enemy automatisch bij het slaan</p>
02-06-20	<p>Als team hebben we nagedacht wat een betere manier is om het level opbouwen.</p> <p>Pelle kwam met het idee om tiles te gebruiken als voorbeeld gaf hij hierbij doom. Het zijn dan tiles die je op meerdere manieren kan neerplaatsen en dan een terrain opbouwt.</p> <p>Tessa gaat werken aan het maken van pilaren.</p> <p>Wayne werkt aan een mana systeem die de enemy dropt als hij doodgaat. Het mana wordt gebruikt tijdens de special attacks</p> <p>Pelle heeft verder gewerkt aan de betere player movement. Ook heeft Pelle gekeken in blender om het level design in elkaar te zetten met blokken of dit werkt.</p> <p>Massi heeft schetsen van de platformen gemaakt</p>
03-06-20	<p>Tessa vroeg of het handig was om de pilaren in meerdere delen op te bouwen dat je meerdere hoogtes en versies kan maken, ze is verder met dit plan gegaan.</p> <p>Ayla werkt verder aan de rig van de enemy.</p> <p>Massi gaat de schetsen digitaliseren. En beginnen aan modellen.</p> <p>Wayne gaat verder aan het mana, zodat het naar de speler toe beweegt als het wordt gedropt.</p> <p>Wayne kijkt ook naar de performance van de game er is enigszins lag rond het bewegen.</p>
04-06-20	<p>Pelle werkt aan verschillende AI voor de enemies.</p> <p>Tessa werkt aan de texture van de pilaren.</p> <p>Ayla heeft doorgegeven dat ze de volgende dag afwezig is in verband met het demonstreren.</p> <p>Massi heeft de rotsen/clif af.</p> <p>Wayne werkt verder aan het mana systeem.</p>

05-06-20	<p>Ayla is afwezig</p> <p>Pelle werkt aan de attack van de enemy, vuur of andere projectielen gooien</p> <p>Massi werkt aan de models en textures</p> <p>Tessa zet de pilaten in Unity</p> <p>Wayne gaat verder werken aan de mana eigenschappen en het gebruik van het mana in de tutorial level.</p>
06-06-20 t/m 07-06-20	<p>Massi wou de assets in Unity zetten maar kon dit niet omdat Unity wou updaten.</p> <p>Tessa heeft gewerkt aan het titelscherm ze heeft logo ontwerpen aan het team laten zien.</p> <p>Pelle werkt verder aan de enemies en de projectielen.</p> <p>Wayne heeft het mana systeem afgekregen.</p>
08-06-20	<p>Ayla schakelt hulp in van een docent met het weichtpainten.</p> <p>Tessa heeft besproken wat het beste manier was om de buttons te exporteren en of de developers een overlay erop konden doen als er met je muis overheen gaat.</p> <p>Wayne pakt een nieuwe taak op uit Trello, functionaliteit van het start en pauzescherm.</p> <p>Massi update Unity.</p>
09-06-20	<p>Ayla werkt aan het texture van de enemy en de attack animaties, deze probeert ze in Unity te zetten er zijn wat problemen met het importeren naar Unity.</p> <p>Pelle werkt verder aan de core gameplay mechanics, waaronder de enemy attack.</p> <p>Massi gaat de models in Unity zetten.</p> <p>Tessa heeft het titel en pauze scherm af, deze worden in Unity gezet.</p> <p>Wayne werkt aan de functionaliteit van het pauze scherm.</p>

10-06-20	<p>Pelle werkt aan de level design met de assets die er zijn.</p> <p>Tessa werkt aan de mana UI en extra tekst opties voor het start en pauze scherm in overleg met het team.</p> <p>Massi maakt meer assets voor de onderwereld.</p> <p>Ayla zet de animaties in Unity met behulp van een docent en werkt aan de idle animatie.</p> <p>Wayne maakt een creditpagina en gaat verder aan het mana genereren in de tutorial level. Ook vraagt Wayne aan Tessa of ze nog het logo een keer kan importeren. Dit is ook gelijk gedaan.</p>
11-06-20	<p>Ayla werkt aan de idle animatie.</p> <p>Pelle en Wayne maken de onderwereld.</p> <p>Tessa Importeert de laatste Mana UI.</p> <p>De rest gaat aan de documentatie het verbeteren.</p>