

Logboek van deze periode:

09-05-2022:

Nieuwe Periode is begonnen, wij moesten bij het Stedelijk Museum zijn. Wij ontmoeten onze groep met de Artist waar wij mee moeten werken en met de Ruimtelijke Vormgevers. Wij hadden toen gekeken voor inspiratie en het team dacht om een puzzel game te maken. Dus Dirk was al bezig met een concept wat hij al in gedachte had. Terwijl de andere mensen nog even aan het brainstormen waren hoe het level er uit zou zien.

14-05-2022:

De groep ging weer terug naar het museum om wat meer inspiratie te krijgen voor de game die wij gaan maken met onze groep. Toen wij er waren kwamen wij een model tegen die interessant leek in de game die wij aan het bedenken waren. Dus de artist gingen meteen aan het werk en toen meteen de model klaar was. Ging Dirk werken aan de core mechanic, de model die je kan draaien en bij de developers kant had Dirk het concept voor de controls even weggegooid zodat hij betere controls kan maken voor de game en het was meer makkelijker om daarmee te werken met de nieuwe controls.

19-05-2022:

Dirk had net nog de mechanic af kunnen krijgen voor de sprint review, de mechanic was dat je het model goed draaien met de QERF controls. Als je op Q drukt, kun je verticaal het model draaien, als je op E drukt, kun je het model Horizontaal draaien, als je op R drukt dan kun je weer horizontaal en verticaal draaien en als laatste als je op F drukt, dan kun je niet meer draaien. Het team was er blij mee dat ik het af had gemaakt en de leraren vonden het heel impressief dat wij al een soort van een begin van een game hebben. Wij hadden ook een plan om meerdere levels te maken, De ruimtelijke vormgevers hadden zelfs ook nog een concept schets gemaakt voor de boot waar de game in gaat staan. Dus wij gingen meteen aan het werk aan de game.

21-05-2022:

Abdul en Xander waren bezig met de Textures voor de model, Anas was bezig met de UI & Dylan was bezig met de Main Menu. Voor de developers ging Jordan werken aan de timer terwijl Dirk dan werken aan de andere core mechanic, het draaien van de pijpen. Dirk had de core mechanic afgemaakt via een paar uurtjes, Anas had zelf ook nog een paar UI elementen afgemaakt waardoor de game ook wat mooier werd.

24-05-2022:

Abdul had de textures & model af, maar meteen zodra het in de game kwam, ging er iets fout, het was moeilijk om dingen te scalen waardoor het ook er goed uitziet en voor bij de code ging de model ook raar doen, dus Abdul is nu bezig om de model goed te maken. Later maakte Dirk de paal sleep mechanic zodat het meer een uitdaging zou krijgen. Xander was nog bezig om het level uit te bereiden. Dylan was nog bezig met de Main Menu. Jordan is nog bezig met de Timer script.

26-05-2022:

Iedereen was nog steeds bezig met dezelfde dingen zoals die van de 24^e. Dus er was niet al te veel wat er gaande was, behalve dat wij hard aan het werken waren.

31-05-2022:

Main menu die Dylan had gemaakt is af. Jordan had de Main Menu bij elkaar gezet met de behulp van Dirk. Toen de Main Menu er in zat in game, zat Dirk nog te zoeken voor muziekje wat wij kunnen gebruiken die copyright free was. Hij ging dus met de hele groep luisteren naar het perfecte deuntje wat voor de game perfect zou zijn en wij hadden er eentje gevonden. Dirk begon zelfs ook nog sound effects te maken voor de game zelf. Anas had ook de Tutorial afgemaakt, Jordan begon de Winscherm te maken voor de game terwijl Dirk de Game Over scherm deed. Game over was meteen af samen met de Win Scherm en hadden het samen bij elkaar gevoegd.

02-06-2022:

Wij moesten een presentatie maken voor de klanten van het Stedelijk Museum. Dus wij hadden dat even snel bij elkaar geknutseld en Abdul had nog wat meer textures gemaakt voor de Main Menu & voor het puzzel model. De klanten vonden ons product zeer interessant en leuk, maar ze vonden wel dat een level genoeg was, dus als groep hadden wij besloten om het dan echt te houden met 1 level, zodat wij het level meer kunnen polishen.

07-06-2022:

Xander is nu bezig met de distortion shader voor de televisie schermen, Abdul is nog de textures aan het maken voor de televisie schermen models. Dylan was bezig om de textures aan het maken voor de lange pijpen samen met Abdul. Anas is bezig met nog een paar andere dingen voor de UI. Maar verder was het niet zo eventvolle dag.

09-06-2022:

Er kwamen kinderen onze game playtesten, ze vonden dat onze controls voor de game wat te moeilijk was en dat de tutorial wat beter moest. Dus Dirk ging de controls aanpassen waardoor je het de model kan roteren via een rechtermuisklik en Anas was toen bezig met de verbeterde tutorial. Abdul had een placeholder achtergrond gemaakt voor de game zodat het wat meer beter er uit zag. Dylan deed nog even de finishing touches voor de Main Menu en had het daarna doorgestuurd naar Dirk zodat hij het meteen in de game kon neerzetten. Anas was bezig om een Particle sprite te maken, Jordan had de Particle sprite het in een Particle systeem gezet. Later had Dirk zelfs ook later de Particles er in gezet voor de buizen & televisie schermen zodat het meer realistisch het meer er uit zou zien.

14-06-2022:

Dylan had nog de UI sprites gemaakt voor de game voor de button en Jordan had het toen er in gezet voor de Main Menu, Win scherm & Game Over scherm. Dirk had de placeholder video van Abdul er in game gezet en had nog meerdere sound effects gemaakt voor het Win scherm en de Game Over scherm. De artist en Jordan vonden de sound effect goed, dus Dirk had dat er in gezet. Later had Dirk ook de Distortion shader samen met het televisie scherm die Xander & Abdul had gemaakt er ingezet.

16-06-2022:

Wij moesten voorbereiden voor een presentatie voor de klanten van het Stedelijk Museum samen met de leraren, ze waren heel blij wat onze progressie is geworden, maar ze vonden dat het Win scherm wat off-center zat en dat de placeholder video wat meer donkerder moest zijn. Dus Anas is met de placeholder background aan het maken terwijl Dirk de win scherm aan het centeren is. Later

ging Dirk nog wat bugs fixen met de Palen drag systeem en had het ook gefikst waardoor het wat meer beter te spelen was.

21-06-2022:

Dirk was bezig om de rotatie van de model te verbeteren omdat de verticale rotatie inverted was. Toen dat klaar was hadden Dylan en Dirk de Main Menu gecentered. Dylan had nog een T-shaped buis gemaakt & Abdul had nog de texture van die model gemaakt zodat het ook meer logisch was om een paal er in te zetten, waardoor Dirk het er in had gezet. Toen dat klaar was, had Jordan alles bij elkaar gezet wat zijn progressie was en mijn progressie was.