

# Logboek mythe groep 4

Datum	Wat is er gedaan/besproken
Dag 1: 6 mei	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gezamenlijk een top 3 lijstje gemaakt van mythe naar keuze</li> <li>• Maankonijn toegewezen</li> <li>• Gezamenlijk gameplay bedacht</li> </ul>
Dag 2: 7 mei	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Trello board aangemaakt</li> <li>• Documentatie afspraak dat iedereen voor zichzelf bijhoudt in logboek</li> <li>• Lijstje gemaakt van wat nodig</li> <li>• Taakverdeling besloten</li> <li>• Moodboard en reference board gemaakt</li> <li>• Artist hebben character schetsen gemaakt en hieruit gezamenlijk besloten hoe het maankonijn eruit gaat zien</li> </ul>
Dag 3: 8 mei	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Uitgewerkte character schets is verstuurd zodat deze in 3D uitgewerkt kan worden</li> <li>• Begin gemaakt aan de collectables</li> <li>• Keuze gemaakt over uiterlijk van de UI</li> </ul>
Dag 4: 11 mei	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Niet veel besproken. Iedereen gaat gewoon door waar ze mee bezig zijn. Nog niet zoveel vooruitgang in het huisje maar verder verloopt alles zoals verwacht.</li> </ul>
Dag 5: 12 mei	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Teambespreking gehad met Ray en Jesse</li> <li>• Documentatie moet meer georganiseerd → Logboek wordt bijgehouden door Melissa → Beter gebruik maken van de bestandmappen in teams</li> <li>• Tasso heeft als doel morgen alles van de developers samen te voegen. D.w.z. camera, movement en inventory systeem. Dit gaat volgens devs wel lukken</li> <li>• UI is nu nog in Photophop gemaakt. Deze wordt vandaag in illustrator verwerkt en komt vandaag af</li> <li>• Basismodel van de player komt vandaag af</li> <li>• Moeite met de stijl van het huis. Nu eerst uitgewerkte schetsen maken om hier sneller beslissing over te kunnen nemen. Schetsen vandaag af.</li> <li>• 3 van de 5 kruiden hebben al een model</li> <li>• Besluit dat animaties voor sprint 2 worden bewaard</li> </ul>
Dag 6: 13 mei	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Inventory systeem heeft nog 2 bugs en is daarna klaar. Daarna kan alle code bij elkaar gegooid worden</li> <li>• Player model is af en wordt vandaag geëxporteerd. Begin UV unwrap</li> <li>• Schets van huis is af en het streven is vandaag het model af</li> <li>• Inventory UI is af. Pauze menu UI komt vandaag ook af en word op teams gezet.</li> <li>• Wiebe was afwezig bij de daily standup wegens problemen met teams, maar heeft via Whatsapp gecommuniceerd</li> </ul>
Dag 7: 14 mei	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Error in Unity met de inventory. Hierdoor is deze nog niet gestuurd. Movement en camera worden wel vandaag al samengevoegd.</li> <li>• Model van huisje beloofd vandaag af</li> <li>• Begin aan de textures voor de main character</li> <li>• Pauze UI wordt vandaag afgemaakt. Daarna kan Wiebe verder met animeren</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kleine miscommunicatie over het character model al was geüpload of niet (zorgde verder niet voor problemen maar volgende keer even op letten)</li> <li>• Teamindeling van de artists moet nog genoteerd worden in documenten → wordt direct gedaan</li> <li>• Jori en Jelco afwezig tijdens daily standup</li> </ul>
Dag 8: 15 mei (Presenteren sprint 1)	
Dag 9: 18 mei	
Dag 10: 19 mei	
Dag 11: 20 mei	