

Logboek

Dag 1 (10 juni 2024)

Activiteiten:

- Project setup en basisstructuur opgezet.
- Eenvoudige beweging toegevoegd.

Dag 2 (11 juni 2024)

Activiteiten:

- Pistool toegevoegd aan de camera.
- Animatie toegevoegd bij het schieten om de slider van het wapen heen en weer te laten bewegen.

Dag 3 (12 juni 2024)

Activiteiten:

- Mogelijkheid toegevoegd om te schieten.

Dag 4 (18 juni 2024)

Activiteiten:

- Zombie toegevoegd.
- Zombie naar de speler laten lopen.

Dag 5 (21 juni 2024)

Activiteiten:

- Health toegevoegd voor de speler
- Attack animatie toegevoegd voor de zombie

Dag 6 (22 juni 2024)

Activiteiten:

- Zombie animaties aangepast en verbeterd.

Dag 7 Testen (23 juni 2024)

Fouten gevonden:

- De zombie vliegt naar je toe.
- De zombie doet elke keer een attack animatie wanneer hij inspawnt.

Dag 8 (24 juni 2024)

Activiteiten:

- Zombie zweefprobleem opgelost.
- Aanval spawn probleem opgelost.

Dag 9 (25 juni 2024)

Activiteiten:

- Titel scherm toegevoegd met de mogelijkheid om het spel te starten.
- Schaduw-, hoogte- en zwaartekrachtproblemen opgelost

Dag 10 (26 juni 2024)

Activiteiten:

- HUD met health tekst toegevoegd.

Dag 11 (27 juni 2024)

Activiteiten:

- Overwinnings- en doodsscherm toegevoegd.
- Waves aan het spel toegevoegd om het spel uitdagender te maken.

Dag 12 Testen (1 juli 2024)

Bevindingen door Joris

De ontvangen feedback over de game is over het algemeen positief. Het spel start snel op en binnen enkele seconden zit je al in het main-menu. Echter, heeft hij enkele verbeterpunten gevonden

- Je hebt geen idee wanneer je van achteren aangevallen wordt. Misschien een damage indicator toevoegen? Nu zie je alleen je health dalen, wat niet opvalt!
- Zombies spawnen altijd in het midden van de map, dus als je naar een hoek toe sprint wordt het spel ineens veel makkelijker.
- Als je van de map af loopt, sterf je niet. De enige optie om opnieuw te beginnen is het spel afsluiten met `cmd + Q`. Het zou handig zijn als de esc toets een menu opent waarmee je het spel opnieuw kan opstarten of afsluiten.
- De kogels gaan niet door zombies heen. Dit is een gemiste kans voor een leuke game mechanic.
- Je hoeft je pistool niet te herladen. Nu is het mogelijk om te blijven klikken, dit zorgt ervoor dat het richten een stuk minder relevant is.

Bevindingen door Ties

De ontvangen feedback over de game is over het algemeen positief. Het is duidelijk wat er van de speler wordt verwacht. Echter, heeft hij enkele verbeterpunten gevonden:

- Er is geen crosshair aanwezig, wat het richten erg moeilijk maakt.
- Het is onduidelijk hoeveel waves er in totaal zijn, wat het lastig maakt om de voortgang te volgen. Momenteel kan je alleen zien in welke wave je zit.
- Een death animation voor de zombies zou een waardevolle toevoeging zijn om de gameplay visueel aantrekkelijker te maken.