

Log-bog

30-01

- Blev introduceret for forløbet
- Der skal udarbejdes Case Beskrivelse, KravSpecifikation, Tidsplan, Test Beskrivelse, ProjektDokumentation og bilag.
- Der skal dagligt sendes en status mail til Joel@tec.dk
- Startet arbejde på Case Beskrivelse
- Case Beskrivelse blev færdig og afleveret

31-01

- Starter med problemformulering
- Lavede første udkast til problemformulering

01-02

- Tilføjet en meget større indledning til problemformulering
- Beskrev i større detalje hvad Yume Nikki faktisk er

02-02

- Starter med Kravspecifikation

03-02

- Fortsætter med kravspecifikation efter feedback

04-02

- Kravspecifikationen er færdig, men mangler tids estimering

05-02

- Færdigjort tidsplan

06-02

- Mødte og snakkede med Dansk Metal repræsentant, og stillede spørgsmål

07-02

- Arbejder på "stick" effekten
- optimere hvordan effekter initialisere og gemmes

08-02

- Starter med at refaktorere mit kamera system så jeg nemmere kan have mere end et kamera kørende ad gangen

09-02

- Efter endnu en fuld dag er den nye version af mit kamera system klar til brug. Og et pre-release (af kamera systemet) er udgivet på github
<https://github.com/jack27121/STANNcam/releases>

10-02

- Benyttede mit nye kamera system i mit projekt og finjusterede ting så det virker som før
- Lavede en portal effekt i en bane der benytter ekstra kamerae
- Tegnede første version af balkonen til værelset

13-02

- Lavede Penguin effekten færdig

14-02

- Lavede nyt afsnit i procesrapport hvor jeg forklare hvordan Gamemakers Assets, og specifikt objekter fungerer.
- Startede med et system så jeg kan anvende shaders oven på mit spil
- Lavede en animation til at gå i seng

15-02

- Fandt en pixelering shader, og lavede en transition effekt når man skifter fra et rum til et andet

16-02

- Der blev ikke lavet meget arbejde i dag

17-02

- Jeg skrev om hvordan jeg havde arbejdet med kamera systemet
- hvorfor og hvordan jeg bruger det.
- Og lidt om hvordan jeg lavede room wrapping effekten i spillet

18-02

- Lavede TV-effekten, giver spilleren et tv som hoved der kan tændes og slukkes.
- Jeg lavede første version af en NPC, der går tilfældigt rundt.

20-02

- Tilføjede et kapitel om state-machines til min process rapport
- Tilføjede et kapitel om gui menuer til min process rapport
- Finjusterede nogle punkter i min produktopport
- Flyttede den estimeret tidsplan over i billag

21-02

- Tilføjede Nose effekten til spillet
- Startede på kapitel i process rapport om de forskellige effekter
- Færdigjorde koden, så man vågner i sengen når man prøver at vågne fra en drøm
- Ændrede nexus rummet (det første rum man ser når man drømmer)
- Lavede en nem måde at have baggrunde med parallax

22-02

- Havde et kort møde med John og fik feedback på process rapporten, jeg fik afklaret om mine pseudo-kode eksempler var gode. Gjorde nogle ting mere precise, og flyttede rundt for at bruge færre sider
- Startede med at benytte lexicon, til at håndtere forskellige sprog. Jeg kommer kun til at bruge engelsk i projektets forløb
- Gjorde det muligt at gemme indstillinger, uafhængigt af spil saves.
- Når man toggler fullscreen bliver det automatisk gemt i settings.

23-02

- Jeg var til køreprøve en del af dagen
- Jeg arbejder på settings menuen, man kan nemt skifte skærmstørrelse, fuldskærm, og om spillet skal stretches eller ej.
- Arbejder på at tilføje flere sprog.

24-02

- Tilføjede load game og create game menuer
- Ændrede mit saving system til at kunne have flere saves på en gang

25-02

- Finpudsede start menuen og load/create game menuerne
- Tilføjede settings kapitel til process rapport
- Tilføjede saves kapitel til procesrapport

27-02

- Havde morgenmøde med John omkring min status, og kommende presentation
- Der mangler at blive lavet et par effekter
- Og nogle rum i spillet til at demonstrere dem

- Fikser load/create game menuerne op lidt

28-02

- Tilføjede første version af balkonen til værelset
- Tilføjede en fade in/ud shader som kan bruges til at transition imellem rum
- Lavede et dør objekt jeg nemt kan placere i baner der bestemmer hvilket rum den føre til, og hvor spilleren skal spawn

01-03

- Tilføjede et ekstra rum
- Lavede nye dør objekter i nexus rummet, der fører til andre verdener og tilbage
- Gjorde så man kan gemme spillet på computeren
- Time_played variabelen i et save bliver højere når man spiller

- Jeg fjernede nogle krav fra min tidsplan, da jeg ikke har tid til at gøre dem færdige

02-03

- Prøver at blive helt færdig med begge rapporter
- Tilføjede forside til produkt rapport og process rapport
- Flyttede problemformulerings spørgsmål til process rapport
- Flyttede rundt på andre kapitler
- Tilføj arbejdsfordeling afsnit
- Tilføj Konklusion

03-03

- Fjernede små visuelle fejl i spillet
- Finjusterede de to eksempel rooms
- Færdigjorde konklusionen
- Nærlæste og finpudsede begge rapporter
- Afleverede min opgave