**Logboek**

**25-10-2016**

Onderzoek gedaan naar de verschillende methoden die wij kunnen gebruiken voor het maken van de game. We hebben gedebatteerd tussen Three.js en Unity en zijn tot conclusie gekomen dat we eerst een soort tech-demo moeten maken van beide methode om een beter idee te krijgen wat nou de beste optie is. Verder hebben wij besloten wat voor variabelen in het doolhof moeten komen zoals verplaatsende muren en muren die verschijnen op basis van tijd.

**26-10-2016**

We hebben besloten om Unity als onze methode te gebruiken voor het produceren van de game. Het is gemakkelijker om vele objecten aan te maken en te besturen waardoor het maken van de game voorspoedig zal zijn en het uiteindelijk een beter product wordt. Vandaag zijn wij ook met het bijhouden van dit logboek begonnen om onze progressie goed en overzichtelijk aan te kunnen tonen.  
Verder is Robert bezig geweest met het maken van het player-model en zij Jesse en Wijbe begonnen aan het werken in Unity.