**Logboek**

Week 7

**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 zijn Jesse en Wijbe begonnen aan het werken aan de maze. Jaimy is bezig met de first-person controls.

**27-10-2016**

Jesse en Wijbe hebben het uiterlijke design van het doolhof gemaakt en aangegeven waar de bewegende deuren die doormiddel van triggers op de grond kunnen worden geactivieerd. Robert is verder gegaan met het player-model. De fps-controls heeft Jaimy werkend gekregen maar is nog niet tevreden, want het voelt nog niet realistisch aan. Er moeten nog dingen zoals headbob en smoothdamp worden toegevoegd.

**28-10-2016**

Jesse is bezig met alle muren een goede plaats en kleur te geven in de scene. Wijbe is de code aan het schrijven voor de muren die op en neer kunnen. Robert is bezig met zijn player-model aan het perfectioneren. De fpc moeten opnieuw worden geschreven, omdat via de huidige methode geen headbob en smoothdamp kan worden toegevoegd.

**Logboek**

Week 8

**31-10-2016**

De basis van het doolhof en de first-person controls zijn nu voor grotendeels af. Het doolhof en de controls zullen nog wel wat aanpassingen ondergaan. Robert is nog bezig met de player-model en andere models waaronder de power-ups. Jaimy is begonnen met het coden van de twee power-ups. Het idee is om een speed-boost te maken en een power-up waarbij er onderscheid tussen de bewegende muren en statische muren wordt gemaakt zodat je de finish makkelijker vindt. Wijbe is bezig met de code achter de triggers zodat de muren kunnen worden verplaats als de player er overheen loopt. Jesse is het doolhof verder aan het optimaliseren zodat er minder polygons hoeven te worden gebruikt voor betere FPS en een vlot aan voelende game.

**01-11-2016**

De first-person controls zijn nu helemaal af en hoeven niet meer aangepast te worden. Jesse zal het doolhof nog verder optimaliseren en samen met Wijbe de bewegende muren volledig werkend te krijgen met de triggers. De deur power-up is klaar om in het doolhif te worden geïmplementeerd en zal zijn model ontvangen van Robert die nog bezig is met zijn models.

**02-11-2016**

Git-hub heeft wat problemen veroorzaakt waardoor de triggers niet helemaal werkten zoals ze eerst deden en Wijbe is bezig om dat op te lossen. Jesse is bezig met shaders aan het doolhof toe te voegen en verder optimalisaties toe te passen. Jaimy heeft de deur power-up volledig af gemaakt met animaties en de juiste model van Robert. De speedboost model is ook al klaar en het script is in ontwikkeling.

**03-11-2016**

Beide power-ups zijn klaar en zullen nog wat kleine aanpassingen ontvangen zodat ze het doolhof in kunnen. Jesse en Robert zijn bezig met de backend van de game zoals een timer en game-over scherm. Wijbe heeft bijna alle triggers gerepareerd en zal samen met Jaimy verder met de finish deuren die op tijd moeten werken.

**04-11-2016**