|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Dag | *Wie* | *Wat* | *Hoelang* |
| 9-10-2017 | Jildert, Lars, Melvin | Bezig geweest met het uitwerken van het idee. In eerste instantie wilden we een verhaal maken waarin je alleen keuzes moet maken om mensen te redden. Echter kwamen we niet op een heel goed verhaal. Naar wat te discussiëren over wat we moeten maken, kwamen we op het idee om jezelf te moeten redden en dat je dit karakter speelt. Het idee is nu als volgt: een survivalgame waarin je een persoon speelt in first person. Je strandt aan op een onbewoond eiland en hier moet je van af zien te komen. Er zijn verschillende manieren om het te halen en om te overleven. Maar wanneer je dit niet goed doet, ga je dood en ben je game over. Dit idee heeft Melvin meer uitgewerkt en Lars en Jildert zijn bezig geweest met het kijken naar first person controls en een physics systeem. | 10:00 – 15:00 |
| 10-10-2017 | Jildert, Lars, Melvin | Er is vandaag verder gekeken naar first person controls en een physics systeem door Lars en Jildert. Melvin is gaan kijken naar het maken van een eiland en heeft hierbij een handige library gevonden voor het generen hiervan. Lars en Jildert hebben simpele first person controls werkend gekregen. Jildert heeft nog verder gekeken naar het physics systeem maar kreeg het niet helemaal werkend. | 10:00 – 15:30 |
| 10-10-2017 | Jildert | Omdat het nog niet helemaal werkte, is Jildert thuis nog even bezig geweest met het kijken naar het physics systeem. Uiteindelijk was de basis gelukt. | 18:00 – 19:30 |
| 11-10-2017 | Jildert, Lars, Melvin | Vandaag is er gewerkt aan de generatie van het eiland en hierbij de physics. Melvin heeft gekeken naar het inladen van een heightmap zodat het eiland altijd hetzelfde gegenereerd wordt. Jildert is verder bezig geweest met physics en Lars heeft gekeken naar het laden van het spel. | 10:00 – 15:00 |
| 12-10-2017 | Jildert, Lars, Melvin | Gisteren was het inladen van het eiland helaas niet goed gedaan dus waar was Melvin nog kort mee bezig geweest. Jildert heeft zich verdiept in het klikken op objecten zodat we hiermee misschien in een later stadium objecten kunnen oppakken. Deze objecten moeten ingeladen worden en hierover hebben we een discussie gehad. Uiteindelijk, nadat Melvin verschillende loaders had geprobeerd, werden het een .obj en .mtl loader. Hiermee kunnen objecten (zonder animatie) ingeladen worden. Lars heeft alle code omgegooid zodat we gelijk object georiënteerd bezig kunnen in classes etc. | 10:00 – 14:30 |
| 13-10-2017 | Jildert | Jildert was vandaag al wat eerder op school waardoor hij bezig is geweest met het springen van de speler en heeft geluiden toegevoegd. | 9:00 – 10:00 |
| 13-10-2017 | Jildert, Lars, Melvin | Melvin is vandaag bezig geweest met het inladen van objecten en hierbij heeft Melvin gekeken naar bomen/bosjes om deze te laden op het eiland. Dit was nog lastiger dan verwacht. Jildert was gaan kijken naar het maken van physic objecten die interactie hebben met de speler, het hakken van hout en een simpele dag0nacht cyclus. Lars is begonnen met het maken van een inventory en hiervoor items en een craftingsysteem. Dit was al snel werkend. | 10:00 – 14:15 |
| 13-10-2017 | Lars | Lars heeft thuis nog wat dingetjes gefixt voor de inventory. | 16:30 – 18:30 |
| 13-10-2017 | Melvin | Melvin is thuis nog bezig geweest met het kijken naar meerdere bomen maar heeft deze helaas niet goed kunnen vinden door problemen met de textures en het converten van verschillende bestandtypes. | 18:30 – 19:30 |
| 14-10-2017 | Jildert | Jildert is even bezig geweest met het kijken naar een kampvuur welke hierbij vuur heeft en hoe zulke particles werken in Javascript. | 10:00 – 11:30 |
| 14-10-2017 | Lars | Lars is verder gegaan met de inventory en heeft een menu toegevoegd voordat je het spel start. | 18:30 – 19:30 |
| 15-10-2017 | Melvin | Nog een tevergeefse poging heeft Melvin vandaag gedaan met het kijken naar toch meer bomen. Hij heeft er wel meerdere gevonden en kon deze ook inladen alleen hadden deze allemaal niet juiste textures en hij kon dit niet werkend krijgen. | 10:00 – 11:30 |
| 15-10-2017 | Jildert | Vandaag is Jildert verder gegaan met particles en heeft hierbij ook de eerste stappen gemaakt richting een flare voor de flaregun om te kunnen ontsnappen van het eiland. | 12:30 – 16:30 |
| 15-10-2017 | Lars | Lars is verder gegaan met het menu en heeft deze (met onder andere css) gefinetuned. Daarnaast heeft hij verder de code gesorteerd zodat we makkelijk verder kunnen met object georiënteerd programmeren. | 18:00 – 19:30 |
| 16-10-2017 | Jildert, Lars, Melvin | Jildert is vandaag bezig geweest met verschillende objecten die nodig zijn om te winnen (zoals een boot, vliegtuig en emmer). De emmer is dan voor het maken van eten omdat je anders dood gaat. Lars is verder gegaan met het finetunen van de crafting en inventory met hierbij horende css. Melvin heeft zich verdiept in een manier om bomen/objecten op een logische manier in te laden samen met Jildert. Na op deze manier gekomen te zijn, heeft hij bomen geplaatst op het eiland. | 9:30 – 15:30 |
| 16-10-2017 | Jildert | Thuis heeft Jildert nog even gekeken naar dat de speler kan zwemmen en beter water, betere mist en beter eiland gemaakt. | 19:00 – 20:30 |
| 17-10-2017 | Melvin | Melvin heeft de eerder geplaatste bomen nog wat gefinetuned en heeft een begin gemaakt met een telefoon welke gevonden kan worden en gebruikt kan worden om te winnen. | 12:00 – 13:45 |
| 17-10-2017 | Jildert | Jildert is gaan kijken naar een shark welke de speler kan doden zodra je onderwater gaat. Daarnaast heeft hij betere placement gemaakt voor objecten en gekeken naar hoe het schip voor een win kan zorgen. | 14:00 – 17:30 |
| 18-10-2017 | Jildert, Lars, Melvin | Vandaag heeft Jildert de haai werkend gemaakt en samen met Lars wins en deaths gemaakt. Daarnaast heeft Lars nog het craftingsysteem goed werkend gekregen met hierbij een makkelijk systeem om nieuwe items toe te voegen aan het spel. Melvin heeft een begin gemaakt met het maken van help op het strand waarmee de speler kan winnen omdat hij vast liep met hoe hij de telefoon werkend kan krijgen. | 11:30 – 14:00 |
| 18-10-2017 | Lars | Thuis heeft Lars nog een progressie balk toegevoegd voor bij het craften en bugs gefixt die hij is tegengekomen bij het testen. | 21:30 – 23:00 |
| 19-10-2017 | Jildert | Jildert heeft vandaag mogelijkheden gemaakt van op welke manieren je kan winnen en verliezen. Na dit is hij bezig geweest met het kampvuur en de emmer welke in combinatie een vis moeten kunnen koken. Deze vis kan je dan vangen met een speer welke Jildert ook heeft toegevoegd. | 9:30 – 12:30 en  16:00 – 19:00 |
| 19-10-2017 | Lars | Lars is bezig geweest met een hotbar vanuit waar de speler items moet kunnen gaan beethouden. Ook heeft hij veel bugs gefixt vandaag, voornamelijk omtrent het craften en de inventory/hotbar. | 10:00 – 13:00 |
| 19-10-2017 | Melvin | Melvin is vandaag, na eerst een wanhopige manier te hebben gebruikt voor help, een nieuwe poging gedaan tot het maken help in het zand. Na overleg met de rest heeft hij besloten om HELP te kunnen maken door middel van het maken van sticks welke je dan moet plaatsen zodat het HELP vormt op het strand. | 12:00 – 14:00 |
| 20-10-2017 | Jildert | Jildert heeft vandaag de vis werkend gekregen welke je nu kan vangen met de speer. De haai heeft nu ook geen fouten meer en verder heeft Jildert vandaag classes gemaakt voor de objecten. Daarnaast heeft hij vandaag gekeken naar peer to peer hosting voor een co-op mogelijkheid bij het spel. Dit ging al redelijk snel soepel en kreeg dit ook vandaag allemaal werkend. | 10:30 – 17:00 |
| 20-10-2017 | Lars | Vandaag zijn er door Lars opties toegevoegd in het menu en heeft hierbij gezorgd dat dit geen problemen zou maken voor de rest met hierbij fixes. | 10:30 – 15:00 |
| 20-10-2017 | Melvin | Melvin heeft de manier om te winnen met Help werkend gekregen en heeft nog wat gekeken naar het mobieltje. | 12:30 – 15:00 |
| 22-10-2017 | Lars | Vandaag heeft Lars de code nogmaals gesorteerd in verschillende mappen zodat het overzichtelijk blijft. | 16:30 – 18:30 |
| 24-10-2017 | Jildert | Jildert heeft een crafting recept toegevoegd voor de emmer en flaregun met de hierbij behorende objecten. | 18:00 – 20:00 |
| 24-10-2017 | Lars | Lars heeft de opties beter gemaakt en wat nieuwe opties toegevoegd zoals een godmode en renderdistance. | 19:00 – 21:00 |
| 24-10-2017 | Melvin | Melvin heeft het Help in een klasse gestopt en de hierbij horende functies zodat de code in het algemeen schoon blijft. | 20:00 – 21:00 |
| 27-10-2017 | Jildert | Met het einde in zicht heeft Jildert vandaag een manier gemaakt waarmee je het vuur aan kan zetten en kleinigheden gefixt met de hotbar en items uit de inventory/hotbar. Daarnaast het eten van vis werkend gemaakt, bomen die weggaan wanneer je ervan gehakt hebt met een axe die is toegevoegd. | 13:00 – 14:30 en 18:00 – 21:00 |
| 27-10-2017 | Lars | Lars heeft een tutorial toegevoegd waarmee de speler duidelijk wordt gemaakt wat de basis van het spel is en hoe je terecht bent gekomen op dit eiland. | 19:00 – 21:00 |
| 28-10-2017 | Melvin | Melvin is begonnen met het idee voor de telefoon welke na overleg is besloten om te maken. | 10:30 – 11:45 |
| 28-10-2017 | Jildert | Jildert heeft de co-op functie verder uitgebreid door dit toe te voegen aan het menu en heeft ervoor gezorgd dat het spel in singleplayer op pauze wordt gezet. | 11:30 – 14:00 |
| 28-10-2017 | Lars | Na erachter te zijn gekomen dat de tutorial wat bugs had, heeft Lars deze gefixt. | 17:30 – 20:30 |
| 29-10-2017 | Melvin | Melvin heeft vandaag de win van de telefoon gemaakt. Dit was nog wat lastiger dan verwacht maar is er uit gekomen. Met verschillende functies wordt de gevonden telefoon gebruikt met een batterij die leeg gaat na verloop van tijd. | 11:00 – 13:00 en  21:30 – 23:30 |
| 29-10-2017 | Jildert | Jildert heeft veel bugs gefixt die hij heeft ondervonden en nog wat kleine fixes gemaakt. Ook heeft Jildert achtergrond muziek toegevoegd in een lijst welke je kan aanvullen. Verder heeft hij nog gekeken naar warmte en kou welke in de nacht komt. | 11:30 – 14:00 en  16:30 – 20:30 |
| 29-10-2017 | Lars | Lars heeft de tutorial uitgebreid met leuke scenes die te zien zijn en het verhaal nu ook uitbeelden. verder moest hier en daar nog wat gefixt worden. | 15:00 – 19:00 |
| 30-10-2017 | Jildert, Lars, Melvin | De laatste dag voor de markt zijn we bezig geweest met veel fixes. Er was bijvoorbeeld al lang een bug met het water welke Melvin heeft gefixt, Jildert heeft het einde gefixt wanneer je wint of verliest en Lars heeft veel gefixt rond de inventory. Melvin heeft verder nog alles vertaalt naar het Engels, het mobieltje helemaal goed werkend gemaakt met geluidseffecten en kleine fixes doorgevoerd. Ook heeft Melvin nog wat bosjes toegevoegd aan het Eiland om het minder kaal te maken. Lars heeft met Jildert een barrel gemaakt welke aanspoelt op het eiland met daarin willekeurige items die nodig zijn om het spel te kunnen winnen. Ook heeft Lars verder nog fixes gemaakt in het algemeen van de game. Jildert heeft meer interactie gemaakt in de game, bomen die omvallen en omdat het Halloween is pompoenen toegevoegd. | 10:00 – 16:00 |
| 31-10-2017 | Jildert, Lars, Melvin | Vandaag is de dag van de markt en omdat het spel zelf nog niet helemaal is getest op hoe het gebalanceerd is. Melvin is hier voornamelijk mee bezig geweest met een goede balans te vinden tussen hoe de items die je nodig hebt te vinden zijn, hoe vaak je moet eten en hoe snel het dag/nacht is. Jildert heeft nog een mogelijkheid toegevoegd om items te kunnen weggooien uit je inventory en bugs die Melvin tegenkwam samen te fixen met hem. Lars heeft, nu de game helemaal compleet is, het definitieve klasse diagram gemaakt. Uiteindelijk was het zover om het spel, dat nu goed werk, te tentoonstellen. | 9:45 – 11:30 |
| 31-10-2017 | Jildert | Jildert heeft de laatste puntjes op de i gezet door de code netjes te maken en op te schonen. | 19:00 – 19:30 |