|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 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 (7 uren) |
| 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 (7.5 uren) |
| 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 (1.5 uren) |
| 11-10-2017 | Jildert, Lars, Melvin |  | 10:00 - |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

**Logboek Graphics Project**