

# Logboek Mythe 2020 Team 11

6-5-2020

Als team zijn we bij elkaar gekomen om onze top 3 mythe te kiezen dit hebben we gedaan door iedereen top 3 bij elkaar te doen en op basis daarvan punten geven aan iedereen 1<sup>st</sup> 2<sup>nd</sup> 3<sup>rd</sup> pick, Daarna de punten bij elkaar gedaan, hieruit hebben we de volgende Top 3 gekregen ("Atlantis", "Kratos", "Colour out of space"). We hebben onze 1st pick gekregen. Daarnaast hebben we door meerdere polls voor een 3D game met de genre "Puzzle - Exploration" game gekozen.

7-5-2020

Artists en Developers hebben gesproken wat er gedaan moet worden en hoe.

Artists: Gekozen voor een puzzle environment die binnen zoals buiten afspeelt en willen graag een mooie environment maaken waar zodat terwijl je zoekt/speelt je iets moois hebt om naar te kijken, ze willen dit in een art style doen zoals "Zelda: Breath of the wild" of zoals in "The Witness"

Developers: Gekeken naar welke functies/scripts we nodig hebben om de puzzles te maken, zoals interaction/inspecting objecten zodat je ze van 360 graden kunt bekijken, meerdere tools zoals een "Lantern" zodat je een puzzle kunt doen met licht.

8-5-2020

Artists en Developers hebben besproken wat er gedaan is, wat er gedaan moet worden en hoe we dat gaan doen.

Artists: Er is een styleboard gekomen en er wordt nog gewerkt aan een moodboard en One-Page. Daarnaast willen we het concept goed hebben opgeschreven en gaan waarschijnlijk beginnen aan concept art.

Developers: Gestart aan de speler controller, objecten oppakken en inspecteren. Daar wordt vandaag verder aan gewerkt. Daarnaast zijn we bezig geweest met shaders in Unity.

**11-5-2020**

Developers: gewerkt aan Raycasting om met objecten zodat we kunnen interacteren via een interactief event script waardoor we niet hardcoded alles erin hoeven te zetten.

Daarnaast hebben we gezorgd dat je spullen nu kunt oppakken/inspecteren/gooiën

Artists: We hebben gewerkt aan concept art en zijn puzzels aan het bedenken om uit te schetsen voor een visueel beeld van wat wij willen.

**12-5-2020**

Developers: We hebben meer geresearched en getest

Artists: we zijn verdergegaan met concepten en puzzels schetsen en hebben dingen laten zien aan ons heel team voor feedback.

**13-5-2020**

Developers: Gaan werken aan Puzzles zodat we een MVP (minimal Viable Product) hebben aan het einde van de week.

Artists: We willen de concepten vandaag opsturen en gaan beginnen in 3D.

**14-5-2020**

Developers: Verder gewerkt aan sliding puzzel game, Werkend gekregen en gerandomiseerd.

Artists: We hebben 3D afgerond en de laatste dingen opgestuurd naar de devs. Daarnaast hebben we samen de laatste dingen afgestreept die we nog moesten doen.

### EXAMPLE LOGBOEK FORWARD

??-??-????	Today we decided as a team that we would work on *X*, the artists are looking on what to make and decide amongst each other who makes what, The Developers are going to work on *X* puzzle and are going to do it in a pair coding session, after thats done there going to work on *X* event that happens when you first enter the room and when you complete *X* puzzle
------------	---

Date	Activity
18-05-2020	We hebben als team gesproken over the critic die we vrijdag tijdens de sprint review hebben gekregen, hieruit is gekomen dat we beter als een team moeten gaan werken. Hiermee bedoelen we dat we als artists/developers per klein stukje gaan werken (1 kamer met 1 puzzle), we gaan vandaag de dingen afmaken die we vorige sprint niet af hadden gekregen. En als er tijd over is opnieuw afspraken maaken.
19-05-2020	We hebben afgesproken dat de artists t/m 20-5-2020 hebben om de eerste kamer van de game af te modellen/texturen.
20-05-2020	Vandaag hebben we een topdown outline van de eiland gecreerd waar we punten op hebben gezet waar we specifiek dingen gaan plaatsen (puzzles/gebouwen/objecten), De deadline voor de artists voor de eerste kamer is vandaag 24:00.
21-05-2020	Hemelsvaartdag
22-05-2020	Hemelsvaartdag
25-05-2020	De developers gaan het project exporteren naar een LWRP build zodat we ook shaders kunnen maaken en dan gaan ze verder met de puzzles maaken, Artists gaan werken aan het eiland waar je op speelt en de environmental objecten (boomen,stenen,grass,andere planten)
26-05-2020	De artists zijn begonnen aan het eiland waar je op speelt en de objecten die er op komen te staan, de developers zijn bezig met de laatste paar puzzles en gaan ook werken aan een paar shader graphs.
27-05-2020	Developers zijn gestart aan de combination lock en aan shaders voor in de game zoals water en vuur shader Artists gaan werken aan krysrallen voor de lichtbronnen en verder het eiland afmaken en props voor op het eiland
28-05-2020	
29-05-2020	We hebben de kritiek besproken die we voor de sprint review hebben gekregen, en hebben de game op die dag nog verder gepolish
02-06-2020	Iedereen heeft gewerkt aan documentatie die we nog misten
03-06-2020	Developers zijn gestart aan de sprint retrospective verslag en Artist gestart aan de sprint review verslagen, aan de kleine huisjes voor op het eiland en
04-06-2020	Developers hebben alle puzzles afgemaakt en gaan verder aan polishen/einde game trigger maaken. Artists gaan verder met laatste huis/puzzle models en aan UI
05-06-2020	De developers gaan de laatste gameplay code schrijven en gaan dan aan UI werken,

	Daarnaast zit marijn te werken om geluid in de game te zetten De artists gaan de laatste paar models maaken (grass,huis,inhouse props), 1 werkt ook aan de UI en menu's (Loading Screen, Start Menu, Settings, Extra's, Credits, Puzzle checklist)
08-06-2020	De artist zitten de laatste paar models/texutes te maken en gaan dan de UI maaken/afmaken. Developers gaan werken aan UI functioneel te maaken en meer polish toe te voegen.
09-06-2020	De developers gaan de UI afmaken en als er art is wordt het in de game gezet, De Artists maken de laatste paar UI elementen af en gaan ook werken aan de boot en grot.
10-06-2020	De developers zijn verdergegaan aan de documentatie en het implementen van de art die is gemaakt De artists Zijn verdergegaan met de boot, zeil en power source.
11-06-2020	Developers werken aan laatste settings functionaliteit (resolutie/fullscreen) en gaan verder met art implementeren.  De artist hebben de laatste paar dingen voor de boot, zeil en power source verbeterd en geupload.
12-06-2020	We hebben de laatste paar dingen geïmplementeerd die er nog in moesten.