**Logboek Game Development**

**Dag 1 – 02/04/2025**

* Game development module afgemaakt en bestanden gekregen voor mijn examen van Karen.
* Bestanden doorgelopen en game designdocument gemaakt.
* Project gecreëerd in Unity.

**Dag 2 – 03/04/2025**

* Begonnen met game coderen.
* Game designdocument gecorrigeerd.
* Ties gesproken en feedback gekregen over de game designdocument en ontwikkelomgeving document.
* Unity project push probleem opgelost
* Grootste deel van de game afgemaakt. Het is speelbaar en de speler kan score en leven zien op het scherm. Elke object voldoet aan zijn functie. Alleen nog details over.
* Ik heb i.p.v. bom een scull gebruikt, maar de functie is hetzelfde.

**Dag 3 – 07/04/2025**

* Tekstverslag feedback (*Getest door Ties)*
  + Als de gebruiker op start knopje druk moet het vliegtuig voor een momentje blijven vliegen voordat de gebruiker hem zal controleren.
  + De scull moet omgedraaid zijn omdat de gebruiker nu niet duidelijk kan zien dat het een scull is.
  + Levens tekst gaat niet lager.
  + Een game over screen.
  + Er kan iets anders gebruikt worden i.p.v. steen voor de thema.
* Oplossingen per feedback
  + Ik heb een functie toegevoegd dat de gebruiker op space moet drukken voordat de game echt start.
  + Er is een game over screen. In de game over screen staan er verschillende teksten voor elke mogelijke dood + press SPACE t orestart. Als de gebruiker op space drukt wordt de scene weer opnieuw geladen.