# Technische uitdaging

*Celine*

## Stap voor stap

Ik had een probleem met de Ray cast. Door de Raycast zou Cubert (onze enemy) je kunnen zien. Maar hij wilde de ray niet maken. Eerst keek ik of het aan mijn code lag, maar daar lag het niet aan. Wij keken video’s om onze game te maken waar alles uitgelegd werd. Mijn code was dan hetzelfde als in de video en alles leek hetzelfde.

## Hoe opgelost?

Dit heb ik opgelost door naar de docent te gaan, hij legde me uit dat ik goed debug kan gebruiken om te zien aan welk stuk het lag. Toen zagen we dat hij de code niet uitwerkt en dat hij het dus niet doet/uitvoert. Het was even zoeken aan wat het lag en toen kwamen we erachter dat er geen tag op Cubert staat waardoor de code het niet kon uitvoeren.

Nu doet hij het wel weer.

*Eliza*

## Stap voor stap

## Hoe opgelost?

*Romy*

## Stap voor stap

Mijn grootste uitdaging was blender. Ik wilde een gun maken in blender voor onze shooter game, op de manier die we in de eerste les aan het leren waren. Makkelijk gezegd, je zet een cube in de scene en door middel van extracten maak je daar dan je sprite van. Ik vond dit tijdens de les heel lastig om onder de knie te krijgen.

## Hoe opgelost?

Ik heb er een video van Youtube bij gepakt, en ik ben die stap voor stap gaan volgen. In de video kon je rechts onderin ook zien welke knoppen die guy indrukte, zodat het een stuk makkelijker te volgen was. Ik heb ook de knoppen die hij gebruikte in een lijst gezet en erachter gezet wat ze doen, zodat het een stuk makkelijker is om nu zelf dingen in blender te doen. Af en toe raakte ik verward over wat blender aan het doen was, bijvoorbeeld met het switchen tussen de normale camera en eentje die focussed is op de reference op de achtergrond. Hier heeft Alex me bij geholpen.