

Logboek Muse Project :

Kevin — 05/12/2022

9 mei 2022 : briefing gehad in het stedelijk museum (iedereen)

10 mei 2022 : game concept bedacht, trello/git/pipeline aangemaakt (iedereen)

11 mei 2022 : game design document begin gemaakt

Joyce Aker — 05/12/2022

10 mei 2022 artists: begonnen met moodboards en plattegrond. Block-outs maken van de kamers.

Kevin — 05/12/2022

12 mei 2022 : teambuilding, standup (om te oefenen en besproken wie wat gaat doen) (iedereen)

enemy pathfinding afgewerkt, movement afgemaakt (sd)

besloten 3d models worden fbx bestanden (Art)

textures zijn png's

Joyce Aker — 05/12/2022

12 mei 2022: We hebben als artists besproken dat we de objecten al met uv's (Zonder textures) naar de devs pushen zodat ze de objecten maar 1 keer in de scene hoeven te zetten.

Teslc — 05/12/2022

12 mei 2022: RV hebben de eerste schetsen en moodboards gemaakt voor de game stand. We hebben besloten om kleine schaalmodellen te maken om ze goed te bekijken en aan te passen.

Kevin — 05/17/2022

17 mei 2022 : eerst alles in een test branch doen om te kijken of er conflicts zijn/ eerste succesvolle merge gedaan

Thom — 05/17/2022

17 mei 2022: alles succesvol in me eigen branch gemerged

Kevin — 05/17/2022

17 mei 2022 : added player interaction en succesvol gemergd met de test branch, nu testen of alles werkt

TessaS — 05/18/2022

18 mei 2022 : Tes en ik hebben de powerpoint over ons concept gemaakt.

Kevin — 05/19/2022

19 mei 2022 : pathfinding bug gefixt, prototype build gemaakt

Kevin — 05/24/2022

Standup 24/5/2022 :

Kevin : verder met lock system

Feline : verder met UV, meer objecten modellen + uv'en

Jill : Kamer 2 in unity bouwen

Joyce : models texturen

Thom : gaat verder met de place holder animaties voor de enemy's

Joep — 05/24/2022

Joep: UV unwrap en het verder modellen van lvl 3

Kevin — 05/26/2022

25/5/2022 : acceptance criteria aangepast samen met Thom, moet nog besproken worden met de rest van het groepje, maar dat word dan asap gedaan

Joyce Aker — 05/31/2022

31/5/2022: We hebben een naam voor de game bedacht

Teslc — 06/01/2022

31/5/2022: Rv heeft het draaiboek en de visuals afgemaakt.

Teslc — 06/10/2022

07/06/2022: Rv heeft alle materialen gekocht.

09/06/2022: Rv is begonnen met meten en bouwen.

Kevin — 06/10/2022

9/6/2022 : Kevin gewerkt aan pause menu/main menu implementen en research gedaan naar een bug die we hebben

Kevin — 6/15/2022

14/6/2022 : fixed the keysystem bug added some more menu stuff

TessaS — 6/15/2022

14/6/2022 : Tes en Tessa gewerkt aan de stand. We hebben de houten vierkante gezaagd en geschilderd + de kartonnen vierkante platen geschilderd.

Kevin – 6/16/2022

16/6/2022 : Sprint review gehad, ging goed, docenten waren zeer tevreden, alleen moeten we even op level 3 gaan focussen om daar geluid in te krijgen.

verder ben is Kevin verder gegaan aan het finetunen, en het implementeren van “saveStates” tussen de scenes door