

Logboek Muse Project :

Besluiten	Reden
Elke feature eigen branch	Meer overzicht, en makkelijker testen zonder de main game te veel te “veranderen”
Elke texture png	Zodat transparantie en foto kwaliteit goed blijven
Elke 3d model fbx	Makkelijkst te importen met unity
Artists zetten models zelf in unity	Zodat je zeker weet dat het model/scaling helemaal klopt
Artist kijkt mee met de dev als model word geimport	Zodat ze zelf zien of het goed gaat en eventuele fouten kunnen voorkomen
Artist maken models met uv's en mesh colliders	Zodat alles makkelijker in de game gezet kan worden zonder dat er teveel fout gaat
Features worden eerst naar test branch gepust	Om te checken of de merg goed gegaan is en de feature goed werkt met de andere features

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