**Individueel Procesverslag – Julius op den Brouw**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Taak** | **Gepland** | **Gedaan** | **Opmerkingen** |
| InputController | 1 | 1 |  |
| CharacterMovement lopen | 3 | 6 | Gedeeltelijk samen gedaan met Alexander. Dit heeft langer geduurd om het zo goed mogelijk te krijgen. |
| CharacterMovement overig | 6 | 6 | - |
| Menu’s | 3 | 3.1 | - |
| Glijparcours recht modelleren | 2 | 3.75 | Heeft langer geduurd doordat er veel verschillende variatie nodig waren en een paar bugs die gefixt moesten worden. |
| Glijparcours bochten modelleren | 5 | 7.9 | Heeft langer geduurd door bugfixing en een verbetering met de stijlheid van het glijvlak. |
| Buis modelleren | 1 | 2 | Heeft langer geduurd doordat er ook bochten nodig waren en een paar verbeteringen. |
| Spiraal modeleren | 5 | 5.4 | Heeft in eerste instantie korter geduurd, maar de stijlheid moest verhoogd worden en een bugfixing. |
| Schans modelleren | 2 | 0.75 | Dit koste weinig tijd. |
| Poort van/naar glijlevel modelleren | 1 | 0.5 | Dit koste weinig tijd. |
|  |  |  |  |
| **Totaal** | 29 | 36.4 |  |