**Individueel Procesverslag – Melanie Kwetters**

**Sprint 2**

Ik heb me voornamelijk gericht op de belangrijkste karakters, dus de pinguïn en de zeehond. Deze hebben veel tijd gekost en ik ben tegen veel problemen aangelopen, maar ik ben heel blij met het resultaat.

Nadat deze belangrijke taken helemaal af waren, ben ik begonnen aan wat kleinere taken. Eerst ben ik wat belangrijke kleinere modellen gaan maken en daarna heb ik nog gezocht naar muziek en geluidseffecten, maar deze zijn nog niet geïmplementeerd.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Taak** | **Gepland** | **Gedaan** | **Opmerkingen** |
| Pinguïn modelleren | 8 | 9 |  |
| Pinguïn animeren | 8 | 8 |  |
| Zeehond modelleren | 8 | 9 |  |
| Zeehond animeren | 5 | 4,5 |  |
| Visje modelleren | 2 | 2 |  |
| Iglo modelleren | 3 | 3 |  |
| Sneeuwpop modelleren | 3 | 4 |  |
| Achtergrondmuziek | 2 | 1,5 | Moet nog geïmplementeerd worden |
| Simpele geluidseffecten | 3 | 1 | Moet nog geïmplementeerd worden |
|  |  |  |  |
| **Totaal** | 42 | 42 |  |

**Sprint 3**

In tegenstelling tot sprint 2 heb ik in sprint 3 meer kleinere taken op me genomen. Ik word steeds beter in het modelleren, dus deze taken gaan vaak sneller dan ingeschat. Dit heeft mij/ons veel tijd bespaard. Wel heb ik me deze sprint weer veel gericht op de looks en feeling van dit project. Het moest er zowel mooi uit zien als voldoende feedback geven aan de speler. Feedback hebben we vaak verwerkt door particles en geluiden. Aan dat onderdeel heb ik ook veel gewerkt. Verder heb ik de applicatie wat efficienter gemaakt door het grootste gedeelte van de publics om te zetten naar privates. Dit o.a. met de pinguin en de geluiden. Vanuit het script heb ik deze opgezocht en aan een private toegekend. Verder heb ik de ijspegel van Tiancheng aangepast, omdat deze niet optimaal functioneerde.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Taak** | **Gepland** | **Gedaan** | **Opmerkingen** |
| Ton modelleren | 4 | 2.5 | Moest zo gemodelleerd worden dat hij open kon vallen. |
| Ton animeren | 1 | 0.5 |  |
| Ton programmeren | 2 | 2 |  |
| Sneeuwpop programmeren | 2 | 2.5 | Uiteenspatten en random object binnenin |
| Geluiden pinguïn opnemen | 1 | 1.5 | Aangezien er geen leuke geluiden te vinden waren, hebben Alexander en ik ze zelf opgenomen. |
| Opgenomen geluiden bewerken | 1 | 1.5 |  |
| Pinguïn animaties verbeteren | 2 | 1.5 | Het schoppen en het doodgaan was niet duidelijk, dus deze heb ik opnieuw gemaakt. |
| Bobslee-baan modelleren | 5 | 2 | Een ronde baan, zowel dicht als open. |
| Verschillende soorten bewegende platformen modelleren | 5 | 3.5 |  |
| Particles | 2 | 4 | De checkpoint, ijspegel en speedboost hadden nog mooie particles nodig, dus die heb ik gemaakt. |
| Onderzoek besturing | 6.5 | 4.5 | Alexander en ik hebben dit samen gedaan. |
| Menu’s mooier | 4 | 4 | Voor sprint 2 hadden we simpele menu’s gebruikt. Nu wilden we iets moois met symbolen. |
| Privates instellen | 4 | 5 | Alle script hadden heel veel publics waar objecten ingesleept moeten worden. Omdat we met meerdere scenes werkten was dit niet efficiënt. Dus ik heb de meeste publics in de code ingesteld als private. |
| IJsblok prefab | 0.25 | 0.25 |  |
| Afronding | 3 | 3 | Algemene taak voor hele groep voor demo |
|  |  |  |  |
| **Totaal** | 42.75 | 38.25 |  |