

Logboek

06/09/22 → 1 uur

Nadenken over 3 verschillende projecten

08/09/22 → 1 uur

Nadenken over 3 verschillende projecten

14/09/22 → 1 uur

Volledige lijst opstellen met 10+ ideeën en 5 ideeën kiezen

20/09/22 → 3 uur

Definitief 3 ideeën kiezen en AI research doen + Begin logboek schrijven

22/09/22 → 6 uur

Script maken + begin van de powerpoint presentatie + Script inkorten naar ca 6 min + presentatie afmaken

30/09/22 → 1 uur

Starten aan game research + canvas + generic click button maken

01/10/22 → 2 uur

Design game maken

02/10/22 → 4 uur

Delivery box animaties + background animeren

03/10/22 → 2 uur

Setting / Upgrade button designen en adden zonder functie

08/10/22 → 3 uur

CV maken

09/10/22 → 7 uur

Menu maken

15/10/22 → 5 uur

Basic graphics maken + eerste V1 release

12/11/22 → 3 uur

Logboek fixen en formules voor userstories + userstories afmaken

13/11/22 → 1 uur

Planning maken

27/11/22 → 7 uur

Wireframes maken voor mijn website

04/12/22 → 8 uur

Aflevering 1 film en editten + Tiktok, Youtube en Instagram account aangemaakt onder @dewaeleproductions (later veranderen naar @deliveryclicker)

15/01/23 → 3 uur

Bootstrap leren en hoe je bootstrap moet gebruiken

16/01/23 → 7 uur

Homepagina van mijn site maken

21/01/23 → 16 uur

Site verder gemaakt, gewerkt aan game pagina die is afgewerkt. Ook aan de guide pagina die is nu ook helemaal af. Verder heb ik nog aan de documentatie gewerkt waar ik ook een 2 uurtjes aan besteed heb. Voor de verschillende documenten te verzamelen en voor de minimum vereisten te verduidelijken.

25/01/23 → 7 uur

About pagina van de website is nu helemaal afgewerkt

27/01/23 → 7 uur

Ik heb nu de gip documentatie pagina afgewerkt. Ook heb ik nog even gewerkt aan deze word file want eerste zaten er een aantal dingen in het excel GIP_Statistics document maar die planning van daar heb ik eruit gehaald en ik heb deze hierin overgezet.

1 april 2023:

Ge begonnen met de ontwikkeling van het "Idle Game" project in Unity.

Projectmappen en bestanden aangemaakt en georganiseerd.

Ge creëerd hoofdmenu met knoppen voor het starten van het spel en het openen van de winkel.

2 april 2023:

Toegevoegd klikbaar object in het spel dat punten genereert wanneer erop wordt geklikt.

Implementeerde een teller voor het bijhouden van het aantal punten dat de speler heeft verdiend.

Stelde een eenvoudige UI in om het puntentotaal weer te geven.

Weekendwerk (8-9 april 2023):

Geïmplementeerd automatisch genereren van punten in de achtergrond, zelfs wanneer de speler niet actief klikt.

Gebruik gemaakt van een "verdienpercentage" om het tempo van de punten generatie te bepalen.

Toegevoegd optie voor de speler om upgrades te kopen die het verdienpercentage verhogen.

Weekendwerk (15-16 april 2023):

Ontworpen en geanimeerde grafische elementen voor de power-ups.

Implementeerde een timermechanisme om de duur van de power-ups te regelen.

Weekendwerk (22-23 april 2023):

Toegevoegd een winkelfunctie waar spelers upgrades en power-ups kunnen kopen met verdiende punten.

Data scripts aangemaakt en op punt gezet

Stelde prijzen in voor de items in de winkel op basis van hun impact op de gameplay.

Weekendwerk (29-30 april 2023):

Verbeterde de visuele weergave van de UI-elementen en voegde animaties toe om de spelervaring te verrijken.

Opgeloste bugs en geïmplementeerde optimalisaties voor een soepelere gameplay.

Weekendwerk (6-7 mei 2023):

Toegevoegd achievement systeem waarmee spelers hun verdiende punten kunnen inruilen voor speciale bonussen.

Ontworpen en geïmplementeerd een nieuw prestigedialogvenster en bijbehorende functionaliteit.

Weekendwerk (13-14 mei 2023):

Uitgebreide test- en debugfase om mogelijke fouten en prestatieproblemen te identificeren en op te lossen.

Geoptimaliseerd het punten generatieproces en de algehele gameplay-ervaring.

18-19 mei 2023:

20-21 mei 2023:

Heel veel aanpassingen gemaakt aan zowel de graphics van de game als de naming conventions.

Heel veel gewerkt de laatste week voor de deadline

Laatste bugfixes en optimalisaties doorgevoerd op basis van de feedback van spelers.

+ Laatste fixes aan website, videos ect.