1. Intro (Olivier)

Ons even voorstellen, onze motivatie en reden voor dit project

We keken er naar uit om in teamverband een game maken met Unity. Ambitieus

1. Unity (Olivier)

Kort software uitleggen -> engine, screenshot

Manier van bijleren via opzoekwerk (Brackeys), een aanrader!

1. Project (sprints, takenverdeling, rollen) (Casper)

Rollenverdeling: (s)c(r)um master, product owner

Project management kant toelichten

-> flow: sprints (story points, voorbeeld story), pull requests, gitkraken, wekelijkse vergaderingen

-> Scrum rapporten (burndown/overzicht)

-> CI CD

Specialisatie: ieder had zijn domein (na een bepaalde tijd)

1. Demo (Ruben)

Video laten zien (video zelf nog maken!) met gamesound

-> korte features laten zien (tutorial/boss/enemies/death/victory/signs/combat/menu/options)

-> tijdens de presentatie wordt er uitleg gegeven

-> persoon die video maakt geeft best de uitleg

1. Retro/bevindingen (Jordan)

Retro laten zien, kort overzicht (laat er een paar zien), conclusie trekken

1. Toekomst van het product (Jordan)

Stories die nog in de backlog zitten

-> minimap

-> highscore (save&load)

1. Vragen (Jordan)