**Agile Workflow Colour Madness**

# Overzicht Sprints

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Sprints + start | Team Taken | User Stories |
| *Sprint 1* | Github configureren.  Assets uitwisselen, kijken wie wat weet. | 1 - 4 |
| *Sprint 2* | Standup begin sprint | 5 - 9 |
| *Sprint 3* | Standup begin sprint | 10 - 15 |
| *Sprint 4* | Standup begin sprint | 16 - 21 |
| *Sprint 5* | Standup begin sprint | 22 - 26 |
| *Sprint 6* | Standup begin sprint | 27 - 31 |

# Sprint 1

|  |  |
| --- | --- |
| **Sprint 1 – User Stories**   1. Als team gaan wij GitHub configureren en ervoor te zorgen dat wij hierin kunnen samenwerken. (GitHub) 2. Als gebruiker wil ik dat er een dynamische achtergrond is in het spel, zodat ik een boeiende visuele ervaring heb. 3. Als gebruiker wil ik een duidelijk zichtbare speelknop op het startscherm zien, zodat ik het spel kan starten. 4. Als gebruiker wil ik het spel kunnen starten door op de speelknop te klikken, zodat ik het spel kan beginnen. | **Sprint 1 – To-Do Lijst**  *To-Do’s voor GitHub*   * Github branch voor elke student   *To-Do’s voor het Project*   * Voeg een dynamische achtergrond toe in de preload-functie. * Voeg de achtergrond toe in de create-functie van Scene1 en Scene2. * Zorg ervoor dat de achtergrond in de update-functie van Scene1 en Scene2 scrollt. * Laad de 'playButton' afbeelding in de preload-functie. * Voeg de 'playButton' toe aan het startscherm in de create-functie van Scene1. * Zorg ervoor dat de speelknop goed gepositioneerd en geschaald is. * Maak de 'playButton' interactief in de create-functie van Scene1. * Voeg een event listener toe voor de 'playButton' die de scène start. * Laad de 'platform' afbeelding in de preload-functie. * Voeg drie platforms toe aan het spel in de create-functie van Scene1 en Scene2. * Zorg voor variërende posities van de platforms. |
| **Sprint oplevering**   * Dynamische achtergrond die scrollt op het startscherm. * Duidelijke speelknop die het spel start bij klikken. * Drie zichtbare platforms op het startscherm.   **Wanneer: Het einde van deze Sprint** |  |

# Sprint 2

|  |  |
| --- | --- |
| **Sprint 2 – User Stories**   1. Als gebruiker wil ik platforms in het spel zien waarop de speler kan staan, zodat het spel uitdagender wordt. 2. Als gebruiker wil ik dat platforms bewegen, zodat het spel dynamisch en uitdagend blijft. 3. Als gebruiker wil ik een speelbaar karakter zien, zodat ik een visueel avatar heb om mee te spelen. 4. Als gebruiker wil ik dat het spelkarakter naar rechts kan bewegen, zodat ik obstakels kan ontwijken en punten kan scoren. 5. Als gebruiker wil ik een regelknop zien op het startscherm, zodat ik toegang heb tot de spelregels. | **Sprint 2 – To-Do Lijst**  *To-Do’s voor GitHub*   * Er moet wel zorgen dat elke student een eigen Github branch heeft   *To-Do’s voor het Project*   * Implementeer de beweging van platforms in de update-functie van Scene2. * Zorg ervoor dat platforms opnieuw verschijnen als ze uit beeld zijn. * Laad de 'dude' spritesheet in de preload-functie. * Voeg het karakter 'dude' toe in de create-functie van Scene1 en Scene2. * Implementeer de beweging van het karakter in de update-functie. * Laad de 'rules\_icon' afbeelding in de preload-functie. * Laad de 'rules' afbeelding in de preload-functie. |
| **Sprint oplevering**   * Bewegende platforms die verdwijnen en opnieuw verschijnen. * Een zichtbaar karakter op beide schermen met basisbeweging. * Regelknop die de spelregels zichtbaar maakt bij klikken.   **OPT**: Een begin aan een spel buiten Colour Madness waarin de levels van Colour Madness zelf een voor een worden gestart door events  **Wanneer: Het einde van deze Sprint** |  |

# Sprint 3

|  |  |
| --- | --- |
| **Sprint 3 – User Stories**   1. Als gebruiker wil ik de spelregels kunnen bekijken door op de regelknop te klikken, zodat ik weet hoe ik het spel moet spelen. 2. Als gebruiker wil ik mijn huidige score kunnen zien, zodat ik mijn voortgang in het spel kan bijhouden. 3. Als gebruiker wil ik mijn beste score kunnen zien, zodat ik mijn hoogste prestatie kan vergelijken. 4. Als gebruiker wil ik achtergrondmuziek horen tijdens het spelen, zodat het spel een aangename sfeer heeft. 5. Als gebruiker wil ik een duidelijke 'speel opnieuw' knop zien na het spel, zodat ik opnieuw kan proberen. 6. Als gebruiker wil ik het spel opnieuw kunnen starten door op de 'speel opnieuw' knop te klikken, zodat ik een nieuwe poging kan doen. | **Sprint 3 – To-Do Lijst**  *To-Do’s voor GitHub*   * Eigen GitHub branch merge met de main branch   *To-Do’s voor het Project*   * Voeg een scoretekst toe in de create-functie van Scene2. * Implementeer de weergave van de beste score in de scoretekst. * Laad de 'title\_song' in de preload-functie. * Speel de muziek af in de create-functie van Scene2. * Laad de 'playAgain' afbeelding in de preload-functie. * Voeg de 'playAgain' knop toe aan Scene2. * Maak de 'playAgain' knop interactief in de create-functie van Scene2. * Laad de 'title' afbeelding in de preload-functie. |
| **Sprint oplevering**   * Score die wordt bijgehouden en weergegeven tijdens het spel. * Beste score naast de huidige score. * Achtergrondmuziek die afspeelt tijdens het spel. * 'Speel opnieuw' knop die werkt en een titelafbeelding op het startscherm.   **Wanneer: Het einde van deze Sprint** |  |

# Sprint 4

|  |  |
| --- | --- |
| **Sprint 4 – User Stories**   1. Als gebruiker wil ik een titelafbeelding zien op het startscherm, zodat ik weet wat het spel heet. 2. Als gebruiker wil ik dat platforms op verschillende hoogten en posities verschijnen, zodat het spel variërend en uitdagend is. 3. Als gebruiker wil ik dat mijn karakter stopt bij de grond, zodat het niet door de vloer zakt. 4. Als gebruiker wil ik dat het karakter zwaartekracht ondervindt, zodat het op platforms kan landen. 5. Als gebruiker wil ik dat het karakter op platforms kan staan, zodat ik van platform naar platform kan springen. 6. Als gebruiker wil ik dat de achtergrond geleidelijk beweegt, zodat de illusie van voortgang in het spel ontstaat. | **Sprint 4 – To-Do Lijst**  *To-Do’s voor GitHub*   * Eigen GitHub branch merge met de main branc   *To-Do’s voor het Project*   * Zorg ervoor dat platforms opnieuw positioneren bij het verlaten van het scherm in de update-functie van Scene2. * Implementeer botsing met de grond in de create-functie van Scene2. * Zorg ervoor dat het karakter niet door de grond valt. * Pas de zwaartekrachtinstellingen aan. * Implementeer botsing tussen het karakter en platforms in de create-functie van Scene2. * Zorg ervoor dat de achtergrond schuift in de update-functie van Scene1 en Scene2. * Implementeer springfunctionaliteit in de create-functie van Scene2. * Zorg ervoor dat het karakter omhoog springt bij pointerdown. |
| **Sprint oplevering**   * Dynamische herpositionering van platforms. * Correcte botsingsdetectie tussen het karakter en de grond/platforms. * Functionele zwaartekracht en sprongen voor het karakter. * Continue scrollende achtergrond.   **Wanneer: Het einde van deze Sprint** |  |

# Sprint 5

|  |  |
| --- | --- |
| **Sprint 5 – User Stories**   1. Als gebruiker wil ik dat het karakter omhoog springt wanneer ik klik, zodat ik obstakels kan ontwijken. 2. Als gebruiker wil ik dat mijn score toeneemt wanneer ik succesvol op platforms land, zodat mijn prestaties worden bijgehouden. 3. Als gebruiker wil ik dat het spel stopt en mijn score toont wanneer ik verlies, zodat ik mijn prestaties kan evalueren. 4. Als gebruiker wil ik dat de snelheid van het spel toeneemt na verloop van tijd, zodat het spel uitdagender wordt naarmate ik verder kom. 5. Als gebruiker wil ik dat de achtergrondmuziek stopt wanneer het spel eindigt, zodat ik weet dat het spel voorbij is. | **Sprint 5 – To-Do Lijst**  *To-Do’s voor GitHub*   * Eigen GitHub branch merge met de main branch   *To-Do’s voor het Project*   * Implementeer het bijwerken van de score bij landing op een platform in de update-functie van Scene2. * Implementeer de game-over logica in de update-functie van Scene2. * Toon de eindscore en pauzeer het spel. * Voeg een timer toe in Scene2 die de snelheid van het spel geleidelijk verhoogt. * Stop de achtergrondmuziek wanneer het spel eindigt in de game-over functie van Scene2. * Voeg een loopanimatie toe voor het karakter in de create-functie van Scene1 en Scene2. |
| **Sprint oplevering**   * Functionele scorebijwerking en snelheidsverhoging in het spel. * Game-over scherm met zichtbare eindscore. * Achtergrondmuziek stopt correct bij spelbeëindiging. * Verbeterde animatie van het spelkarakter.   **Wanneer: Het einde van deze Sprint** |  |

# Sprint 6

|  |  |
| --- | --- |
| **Sprint 6 – User Stories**   1. Als gebruiker wil ik dat het karakter een loopanimatie heeft wanneer het beweegt, zodat de bewegingen van het karakter realistischer aanvoelen. 2. Als gebruiker wil ik dat de knoppen alleen reageren wanneer ik op ze klik, zodat ik geen onbedoelde acties uitvoer. 3. Als gebruiker wil ik dat het spel soepel overgaat van het startscherm naar de spel-scène, zodat de overgang naadloos is. | **Sprint 6 – To-Do Lijst**  *To-Do’s voor GitHub*   * Dit is een GitHub To-Do placeholder   *To-Do’s voor het Project*   * Zorg ervoor dat knoppen alleen reageren op pointerup-events. * Zorg voor een naadloze overgang tussen de start- en speel-scène. |
| **Sprint oplevering**   * Verbeterde interactie met knoppen. * Naadloze overgangen tussen scènes.   **Wanneer: Het einde van deze Sprint** |  |