Definition of Done Sprint 2

# Enkele taken

**Variabelen resetten**  
eisen: Een nieuwe instance van het scherm aangemaakt  
**Mouse/Keyboard controls maken**eisen: De crosshair moet bewogen worden met de muis, schietknop moet aan de linkermuisknop verbonden zijn, ability op de rechtermuisknop, Ammo switching op de scroll wheel en/of een t/m tien van het toetsenbord.   
**Duidelijk conventies opstellen**  
eisen: Programmeerconventies(juiste benamingen van variabelen, klasses en methodes; regels over short-handed code;)  
**Bepalen wat de helft is van het programma**  
eisen: Een lijst opstellen van alle punten die klaar moeten zijn om 50% te bereiken( Alle functionaliteiten en resources klaar moeten zijn)  
**Wii-Mote laten werken**  
eisen: De controls moeten aan allerlei functionaliteiten gekoppeld zijn, Het point op het scherm moet natuurlijk aanvoeren  
**User manual maken voor de WII-Mote**  
eisen: Alle keybindings moeten getoont worden, De motionsensing moet uitgelegd worden  
**Moeilijkheidsgraad per level verhogen**  
eisen: De movement speed wordt verhoogd, Mogelijkheid om de tijdslimiet korter wordt  
**Enemy models en sprites maken**  
eisen: Unieke enemies voor elk level, en spirtes voor iedere mogelijke beweging die ze maken  
**Crosshair sprites/Cursor maken**  
eisen: Een spritesheet met meerdere states die de crosshair kan hebben  
**Backgrounds maken**  
eisen: Unieke background voor elk level  
**HUD maken**  
eisen: Het moet levelprogress, scorelevelprogress en ammo select laten zien.  
**Graphics effecten toevoegen**  
eisen: Speciale effecten voor schieten  
**Variabelen, snelheden en richtingen meegeven aan de enemies**  
eisen: Er moeten random waardes toegekend worden aan de enemies  
**Tijdslimiet voor levels opstellen**  
eisen: Er is een timer die het levelduur bijhoudt en die het spel stopzet  
**Tijdsverloop bijhouden levels**eisen: Ergens in de HUD wordt er een balk getoont die de levelduur bijhoudt

**Difficulty select maken**  
eisen: Drie buttons voor elke level die verschillende grenzen meegeven voor de bewegingssnelheid van de enemies  
**Campaign mode maken***Intro's maken*eisen: Er wordt een slideshow getoont die op button clicks naar de volgende screen gaat met bijbehorende geluid  
*Level select maken*  
eisen: Je kunt je level gaan spelen, maar alleen de levels die unlocked zijn via de campaign mode  
*Levels maken*  
eisen: Alle control mechanics en enemy mechanics moeten functioneel zijn, maar de resources mogen nog placeholders zijn  
**Arcade Mode maken**  
eisen: Het is een level dat oneindigd doorgaat en alle mechnics van controls en enemy moeten functioneel zijn  
**Boss replay mode maken**eisen: De boss uit de compaign kan hier opnieuw worden aangeroepen en control- en enemy mechanics moeten functioneel zijn  
**Death mechanics maken voor enemies**eisen: Enemies moeten een lifebar hebben en wanneer de bar leeg is moet de enemy neer vallen en weg faden  
**Death sprite voor enemies maken**  
eisen: Een spritesheet voor elk unieke enemy waarin duidelijk staat dat ze neervallen  
**Speedmechanics maken based on timer**  
eisen: Snelheid van enemies moeten duidelijk varieren gebaseerd op de tijd dat ze levent zijn  
**Scores koppelen aan enemy speed**  
Eisen: Hoe hoger de snelheid van de enemy, hoe hoger het aantal punten aan de speler wordt toegekend  
**Scores in de HUD aanmaken**  
eisen: De score is duidelijk aangegeven in het scherm wanneer de speler bezig is  
**Highscores bijhouden van Arcade mode**  
eisen: XAML bestand gebruiken voor het bijhouden van highscores van de Arcade mode  
**Highscores bijhouden van Campaign mode**  
eisen: XAML bestand gebruiken voor het bijhouden van highscores van de Campaign mode  
**Hit animatie/pop-up maken**  
eisen: Wanneer een enemy geraakt wordt moet het visueel duidelijk worden  
**Miss animatie/pop-up maken**  
eisen: Wanneer een enemy wordt gemist wordt moet het visueel duidelijk worden  
**In HUD naast je score je target score bijhouden**  
eisen: Naast je score komt een target te staan met een variabel naar je moeilijkheidsgraad

# Herhalende taken

**Code controleren aan de hand van het testplan en de definition of done**  
eisen: Alle functionaliteiten moeten werken volgens de definition of done  
**Iedereen moet zich houden aan het framework**  
eisen: Voor de code die je schrijft moet alle code worden aangehouden aan het framework  
**Schetsen en Scrum board bijhouden**  
eisen: Bij nieuw of wijzigend idee moet het scrum board en de schetsen direct bijgewerkt worden  
**Up-to-date blijven van de Github**  
eisen: Dagelijks updaten en bij wijzigingen in documentatie even doorlezen