Definition of Done Sprint 3

# Enkele taken

**Classen diagram bijwerken**

Eisen: Zorgen ervoor dat alle classen die in het main project staan er ook in de classen diagram staan. Er moet staan welke classes een relatie met elkaar hebben en welke niet.

**Mouse controles werkend krijgen**

Eisen: Het spel moet goed met de muis kunnen te spelen zijn. Alle controles die op de wii mode zijn moeten ook op de muis zetten. Linker muisknop: schieten, (in het menu) door de menu’s kunnen klikken.

**Wii mode kalibreren door gebruiker**

Eisen: Dat er een optie is om een wii mode te kalibreren.

**Project 90% klaar**

Eisen: Alle levels zijn af: alle enemy’s in het spel zetten en in het juiste level. Alle geluiden bij de knoppen. De intro helemaal af. Het optie menu helemaal af. Alle grafische achtergronden en enenmy’s af.

**Code samen voegen**

Eisen: De code van de game zelf en van de HUD en highscore samen voegen en zorgen ervoor dat het goed werkt.

**Overzicht totaal punten per persoon per sprint**

Eisen: Een lijst maken met alle namen en dan erachter zetten hoeveel punten ze hebben gehaald.

**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.   
**Wii-Mote laten werken**  
eisen: De controls moeten aan allerlei functionaliteiten gekoppeld zijn, Het point op het scherm moet natuurlijk aanvoeren  
**Enemy models en sprites maken**  
eisen: Unieke enemies voor elk level, en spirtes voor iedere mogelijke beweging die ze maken

**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

**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  
**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

**Game design bijhouden**

Eisen: Game design document bijhouden en invullen