

Sprint 1

US 74 & 92 - stuiteren en knockback

- stuiter moet langer door
- Rotatie mag stoppen wanneer die stil ligt
- forces tweaken, mag wat zwaarder aanvoelen
- stofwolkjes wanneer de enemy landt
- Pull request moet nog een keer opnieuw nagekeken worden.
- Moet nog naar develop

US 85 - Hitboxes

- Aanval speelt soms niet af wanneer je beweegt
- Idle animatie wordt afgespeeld wanneer je na een attack gelijk begint met bewegen
- Testen van aanvallen is nog een beetje moeilijk omdat enemies te hoog staan
- Done

US 89 - 3D sculpt female body

- Blijven oefenen op de female body
- Ogen opnieuw sculpten/verbeteren
- Oren opnieuw toevoegen
- Not done

US 90 - Verschillende 3D gebouwen in de scene

- Materials moeten nog bewerkt worden
- Iets meer variatie in de gebouwen
- Raam shader moet nog gemaakt worden
- Not done

US 91 - los staande 3d/2d objecten naar graphic prefabs

- 2D Moet nog naar prefabs
- Bomen moeten nog naar prefabs
- Not done

US 93 - De piek uit de editor loop halen

- Testen is moeilijk i.v.m de editor en de profiler die voor een piek zorgen
- Nog een beetje profileren
- Done

US 94 - Concept art voor meer bodytypes

- Kind concept art moet nog af
- Not done

us 95 - Het hangen van de player veranderen naar een force

- Done

US 96 - Het springen naar een platform iets vergevender maken zodat het resultaat iets beter is

- Registreert niet of die valt of staat op de edge
- Pull request moet nog een keer nagekeken worden
- Mag nog iets vergevender
- Testen met een recht platform
- Kan af en toe niet springen op de edge
- Not done

US EXTRA - Van de edge jezelf naar beneden laten vallen (edited)

- Done

Sprint 2

US 74 - Stuiter

duration particle langer maken

US 96 - Ledge Snap

Done

US ?? - Bug als je bij ledge staat ga je in air state

US 97 - niet meer door colliders heen vallen

Done

US 98 - prefab system

Done

US 99 - visuele en gameplay bugs

jump particle spawned te laag

fix ^ -0.5

Berend Userstory schrijven voor particle manager(referentie naar laatste particle systeem)

testen perspective van de player model (in aircombo)

US 100 - post processing

Done

US 103 - Momentum slide

In het lopen en sprinten de slide meenemen

US 104 - AirCombo

Als hij landt gaat hij niet uit de aircombo

US 105 - hangpositie

Done

US 106 - scene/level clean-up

Mapje(MovedSomewhereElse) kijken of daar iets gebruikt in wordt zo nee verwijderen wat er in staat

US 89 - Sculpt Body Type Female-standard

nog niet finished

US 90 - 3D Buildings

Done

US 101 - PowerSwords

size klopt niet van een zwaard

2 swords nog niet geïmporteerd

US 91 -usable graphic_prefabs

Done

US 94 - Concept art body types

Done

US 102 - Concept art faces

niks ervoor gemaakt

US 107 - Custom Menu

alleen onderzoek gedaan

US 108 - Slag voorang op lopen (edited)

Done

US 109 - Nieuw hitbox-system (edited)

Done

US Extra - Naar beneden drukken wanneer je hangt laat je los (edited)
Done

Sprint 3

US 89 - female body

US 101 - laatste check & naar development

US 102 - concept art van gezichten

niet af

moet strak gemaakt worden

US 103 - momentum/velocity

nog niet af

een timer/velocity check moet erbij

US - 107 custom property menu

ready for intergration + berend moet een beschrijving erbij zetten

US - 110 stamina verlies

done

US 111

nog niet in develop

wel af

US 112 - slash effecten

bijna af met uitzondering van de verticale slash

moet nog naar develop

US 113 - herstarten van de game

betere technische slag + werkt met controller

US 114 - foliage/decoration spawner

done + berend moet het nog checken

US 115 - colliderboxes

nog technisch verder ontwerpen en daarna bouwen

maandag ermee verder

US 116 - studio naam

done

US 117 triggerboxes instellen + push ability

gemergd maar niet de hotfix

hij moet weer van develop af en weer gemergd worden

US 118 - level design

merge conflict en de rest is zo goed als done

US 119 - sword slash effect

nog niet af

alleen general movement, ook nog mee bezig

US 120 - healthpoints

nog niet gemergd

US 121 - triggerboxes

moet nog naar develop

nog feedback verwerken

US 122 - concept art voor verschillende spaceships

artsheets done

nog geen modelsheet

done, de userstory wordt nog bijgescherpt
US BUG - na het slaan normale snelheid behouden
Done

Sprint 4