

12-05-2022

Standup:

Piter - Pushen
Ihsan - buildings, meerdere buildings
Bas - to-do's updaten, en coderen hangen
Daan - coyote mechanics polish
Indy - sculpten cannhoofden
Ayman - building chunks
Marissa - onderdelen chunks
Nisa - concept voor tree's, modellen
Samuel - profiling en garbage collection
Ryan - optimaliseren code
Alex - afronden chunks, substance mats
Mark - tag manager ed
William - hitbox system, registratie
Timo - ook
Berend - document agp, en doorlopen, mee coderen
Jim - met joost
Yair - fuzzy state testen,
Leandra - box modelling en rough female
Solane - lichamen in slack zetten. En modellen
Ruben - male buff, vandaaf feedback en door

US 96 - Ledge Snapping

We hebben besloten de forces te clearen wanneer de ledge snap afgespeeld word want dit voelde beter aan.

Workflow notities

Mark + Alex:

Trello kaarten en To do's moeten voor het eind van de sprint verbonden zijn
Na de sprint review, kaarten die niet done zijn en bijbehorende to do's naar Product Backlog
trello verplaatsen zodat hier later naar gekeken kan worden

Keuzedeel Meeting

Excel bestand aanmaken waarin taken kunnen worden verwerkt en mensen hun namen
achter een taak kunnen zetten

Stand down

vrouwlijke model moet nog handen, voeten en borsten
enemy valt nu naar benden na een hit met met instelbare delay maar moet nog connectie
tussen gravity en force system
als je aan een drone hangt en tegen een muur aan komt laat je los en je velocity transferd
over als je van drone afspringt. is nog een bug dat als je boven een grab point staat dat je
hem kan grabben
het hit systeem is vernieuwt dat de collider nu het zwaart volgt inplaats van alleen voor je

16-05-2022

Standup

William: vorige week bezig met het hitbox geweest, had een error, gaat error proberen te fixen en kijken hoe die werkt, mikey en timo.

Mikey: William helpen met het fixen van errors en het hitbox systeem, niemand nodig naast timo en william.

Timo: hetzelfde als Mikey en Timo.

Bas: werken aan het hangen met Jim en Joost.

Joost: hetzelfde als Bas.

Jim: hetzelfde als Bas.

Leandra: Models met Indy regelen en dan Solana en Ruben helpen.

Solana: Vorige week met bodytypes bezig gaat nu met gezichttypes bezig, zometeen ruben en Leandra nodig.

Ruben: Concept art afronden.

Alex: Vorige week bezig met huisjes, voor half elf alles wat klaar is en unwrapped is in een obj bestand zetten, daarna atlassen.

Berend: Mee geprogrammeert, gaat code nakijken.

Lisa: Net zoals vorige week verder met de bommen, vraagt af en toe Alex voor hulp.

Larissa: Vandaag met stencil beginnen, vraagt alex voor hulp.

Samuel: Profilen van de camerastack en de patrol state.

Ryan: Ook profilen en kijken naar de patrol state en camer.

Daan: Mark en Michelle.

Michelle: Daan en mark.

Mark: Daan en michelle nodig.

Indy: Verder aan de character sculpt.

Ihsan: Verder aan buildings.

Piter: Met lucas pair programmeren aan de rotatie.

Lucas: Met Piter pair programmeren aan de rotatie.

US 95 - Force Grab Skill

We hebben Piter zijn collisionEvents geïmplementeerd om te gebruiken voor collision checking en of de player dus met iets collide

We hebben besloten om te checken voor een force body wanneer je een grabpoint pakt, om te checken of het een drone is ja of nee.

We hebben bij een if statement niet meerdere var's aangemaakt, zodat het beter te lezen is.

Range verkleint waardoor je niet meer op het einde van de ledge de grabpoint onder je kan pakken

US 96 - ledgesnap

soms teleporteert de speler als hij de ledgesnap doet

animaties moet goed afgespeeld worden tijdens de ledgesnap

canjump gaat op false buiten de range impaats van op een timer

drones triggeren nu ook nog soms de ledgesnap

Verder met aan lichaam gewerkt, handen zitten nog aan elkaar vast.

Stand down

verder met aan lichaam gewerkt, handen zitten nog aan elkaar vast.
ook verdem met lichaam, alles gesmooth en postuur gefixed.
bugs gefixed als je op de grond staat en drone oppakt glide je niet meer over de grond en op een andere manier unity events gebruikt.
zijn bezig geweest met de hitboxes gewerkt met de registratie van de hitboxes.
hebben gewerkt met de kurf van de enemies na het hitten.
hebben gewerkt aan de ledgesnap dat je nog kan springen als je al van de ledge af bent en de ledgesnap is smother.
heeft gewerkt aan het samenvoegen van de gebouwen bij elkaar voegen en heeft een atlas er bij gedaan.

17-05-2022

Standup

Ryan: Profilen bezig geweest, kijken om de collision beter te maken.
Solane: Vandaag blender en aan bodytypes geen afhankelijkheden
Leandra: Handen fixen en verder met blender
Nisa: Verder met de bommen, last van arm.
Marissa: Textures maken, verder aan de gebouwen. Op de plek van Alex werken voor het grote scherm.
Indy: Sculpt afmaken, gisteren ook gewerkt aan sculpts.
Aymen: Verder werken aan de gebouwen en de texture atlas, misschien Alex nodig.
Michelle: Gisteren eigenlijk ledge snap afgemaakt, vandaag de bugsfixen.
Daan: Fixen van de animatie van de ledge jump, michelle en mark nodig.
Yair: Pairprogrammen met Piter en Lucas voor de fuzzy state met de gravity. Berend misschien.
Lucas: Gisteren gewerkt aan het draaien met de fuzzy state, vandaag aan het werken voor de gravity.
Ishan: Gisteren feedback gekregen op de uv's, met solane misschien nodig
Ruben: Verder werken aan de male bodytype.
Bas: Koffie pakken, met Joost en Jim werken aan het gevoel van het hangen, misschien Berend nodig.
Jim: Pairprogrammen met Bas en Joost
Joost: Pairprogrammen met Bas en Jim
William: Verder aan de hitbox, samen met Timo en Mikey
Timo: Verder aan de hitbox, samen met William en Mikey
Mikey: Verder aan de hitbox, samen met William en Timo
Alex: nog werken aan de gebouwen en de atlas texture nodig, na de pauze lesje of sheets maken, alle artists
Mark: werken aan de ledge jump als je springt, nog naar de pull requests kijken, Michelle, Daan en Berend nodig.
Berend: gisteren bij verschillende groepjes gezeten, vandaag nog een lesje na de lunch
Samuel: verder met optimisation / latency. (edited)

19-05-2022

Standup

Joost: Te laat

Overall: Planning Poker

Timo: Poker, Sprint review, rond kijken. | Alex

Daan: Feedback toepassen. | Mark en Michelle

Michelle: Feedback toepassen. | Michelle, Daan en Mikey.

Indy: bounce effect en animatie, | Alex.

Aymen: Gebouw varianten maken. | Alex, Marissa.

Leandra: Character art sheet regelen, Solana met Blender helpen. | Alex.

Nisa: Bomen afmaken, met textures. | Alex.

Samuel: Colissions testen en kijken hoe hij het kan berekenen. | Berend, Ryan.

Ryan: Colissions fixen. | Samuel en Berend.

Mark: Pull request doorgaan met Michelle en Daan, Planning Poker, Branches mergen. |

Michelle, Daan, Mikey, Berend.

Alex: Artist aan de gang laten gaan met meerdere gebouwen maken. Met Leandra sculpten, Indie helpen met sparks maken.

Berend: Trello checken voor wat Alex erop heeft gezet, Planning Poker, Pull requests checken, rondkijken, overig testen en sprint reviews.

Jim: Ledge grab afmaken.

Bas: Ledge grab afmaken.

Yair: Pull request afmaken, rondkijken om hulp te geven. Mischien een ground check Utility maken.

Piter: Feedback van de pull request doorkijken en art implementeren.

Lucas: Pull requests doorkijken en mergen.

Mikey: Ledge snapping pull requests helpen. | Mark, Daan, Michelle, Berend.

William: Overig helpen bij andere groepen.

Ihsan: Meer gebouwen maken.

Marissa: Nisa helpen met de bomen en textures.

Solana: Oog types afmaken. Gebouwen maken.

Retrospective

-Wat ging er goed?

- alles goed geplanned

- instappen als nieuw persoon was makkelijk

- iedereen toonde veel interesse

- plannings poker ging goed.

- mensen meer gefocussed op halen van sprint

- meer verantwoordelijk

- iedereen was flexibel

- initiatief was goed

- mensen stappen goed in

- artist werkten meer samen

- meer mensen werkte met drietallen

- alles was duidelijk

- mensen leunen meer op elkaar

- mensen voelde verwelkomd als je vragen had

- mensen gaan er meteen klaar voorzitten voor nieuwe dingen.
- Wat ging er niet goed?
 - sprint weer niet af
 - triple programming te veel
 - pauze tijd mag strakker
 - Wat kan er beter?
 - timer zetten voor pauze
 - takken meer verdelen onder user story per persoon
 - concreet planning maken
 - alleen dingen doen die in de sprint planning staat.
 - meer plaatsen switchen
 - mensen kunnen sneller aan haken bij andere userstories als ze klaar zijn
 - mensen in de ochtend voor de stand up op trello kijken
 - Wat kunnen we nieuw proberen?
 - refinement meetings
 - checken door de sprint heen of we optijd zitten met userstories.
 - Meer Lead Artist

23-05-2022

Standup

Samuel: collisions met drone fixen

Mark: ledge grap fixen met Michelle Daan en beginnen met prefabs in de scene

Ryan: Werken aan input en hetzelfde als Mark en Michelle

Nisa: Sprites opschonen met Marissa

Marissa: Hetzelfde als Nisa

Indy: Styleboard maken voor swords met Alex, Ihsan en Aymen

Daan: Verder werken aan ledge grap met Mark en Daan

Aymen: Meerdere gebouwen in elkaar zetten en zwaarden modellen

Solane: Gezicht maken en modeling sheet voor gezichten

Leandra: De hand fixen

Mikey: Basis maken voor aircombos met William en Timo

Timo: Hetzelfde als Mikey

William: Hetzelfde als Mikey

Ruben: Meehelpen met styleboard voor zwaarden.

Ihsan: Aan concepten werken voor zwaarden met Ruben, Indy, Aymen en Alex

Yair: Polishen knockback en bounce met Piter en Lucas

Lucas: Landing particle met Piter en Yair

Piter: Hetzelfde als Lucas en Yair

Joost: Animations fixen met Timo

Alex: Gameplay keuzedelen maken met Berend, building shader maken.

Berend: Pull requests nakijken. Met alex Gameplay formulieren invullen. Collision bug fixen met Samuel.

Bas: Pull requests bekijken. Bij Ryan en Michelle helpen.

Michelle: Verder aan de ledge grap met Ryan en Mark

US 98 - systems prefab

force system

knockback system

24-05-2022

Standup

ihsan: vandaag ga ik zowiezo de feedback verwerken van de buildings en aan de concept zitten van de zwaarden. nodig alex.

ruben. ga aan de concept zitten van de zwaarden. benodigen alex en amen.

yair: andere mensen helpen en aan andere user story zitten, benodig berend en peter.

lucas: stofwolkjes fixen van de bounce. menodigheden yair en peter

Piter: window shader voor de buildings en yair en lucas helpen

Timo: met berend zitten om wat te fixen

Ryan: werken aan het los laten van de ladge.

Joost: verder aan animatie met timo. benodigheden berend en timo.

Alex: examendocumenten invullen. benodig berend

Bas: aan animatie code werken zodat ie niet gelijk stil staat met aanval

Berend: pull request, en aan knockback modifiere werken. verder aanhaken bij groepjes. examen docs. ondertekenen.

Mark: system prefab en pull request regelen. bod. michelle.

Michelle: dat de player als ie op de grond komt dat ik afremt. benodig bas.

Samuel: bugs fixen

Nisa: dioramas maken en prefabs maken van de buildings. marissa en alex

Marissa: diaramas maken en files netjes maken. Nisa en Alex

Indy: werken aan concept van waarden, ihsan, amen, ruben, alex

Amen, prefabs maken van gebouwen en verder aan zwaarden zitten.

Daan: lage snap verder afmaken en daarna verder kijken of ie nog andere kan helpn. benodig Mark.

Solane: vereder aan gezichten en body types.

Mikey: polishen. william het zelfde

Leandra: verder aan de female body model

30-05-2022

Standup

daan- bugs vinden en fixen

Mark- level scene opschonen met daan en pull requests doen + les voorbereiden

william- slaan voorang op lopen

mikey- samen met william

pieter- programmas downloaden + pair programming met jair mogelijk

lucas- verder met pieter

isan- kijken welke zwaarde gemoddeld gaan worden

Ruben- ook swaarden kiezen en moddellen + morgen UV's

ayman- ook swaarden moddellen

Joost- met berend kijken naar nieuwe userStorys

Jair- kijkne voor de volgende US

Solane- gezicht sculpten

berend- document klaar zetten, pull requests maken en een klein lesje. En algemeen helpen + vergadering

Alex- vandaag afspraak maken met Lucas, alle concept kiezen van de zwaarden

Bas- wachten op pull request, trello nalopen en goed neerzetten

Ryan- verder aan de controller inputs van ledge hangen + fixen

marissa- kleine aanpassing aan diarama, wat er nog af moet qua gebouwen + hulp artist

michelle- kijken of code bug vrij is + documentatie maken voor deco gen

Samuel- bug fixen binnen develop

indy- overleggen over de zwaarden

31-05-2022

Standup

Berend- document afmaken. mensen helpen, pull request,

ryan- custom property (forcebody). nodig misschien berend

samuel- bugs fixen met daan

marissa- ramen die bestaan in buildings zetten

indy- zwaard afkrijgen. amen, ishan en ruben nodig voor feedback

amen- zelfde als indy en zelfde personen nodig]

michelle- pshyics util uitbreiden. tatum en berend nodig

daan- zelfde als samuel. en met mark scenes opschonen

mark- les geven over tagmanager, en scenes opschonen met daan, en wat merges

mikey- blender shader met william en misschien piter helpen

william- zelfde als mikey

piter- window shader, mooier maken

lucas- custom property meehelpen samen met ryan

ishan- verder aan zwaarden met feedback van alex. samen werken met amen indy en ruben

ruben- ook verder met de zwaarden, heeft ook amen, indy en ishan nodig

leandra- verder met model vooral oren daarvoor feedback krijgen nog

solane- hoofdsculpten

alex- side view van model kind. 1 uur een les over sheets bouwen

joost- met timo de animation fixes, stof wolk fixen

timo- hetzelfde als joost

bas- polish trello beetje nalopen en door dingen heenlopen. helpen met to do's

02-06-2022

Standup

Timo: vrij weinig te doen want mijn userstorie is af dus ik kan andere mensen helpen.

daan: vooral bugs fixen samen met samuel

michelle: ik ga de documentatie van de decoration generator met ryan

samuel: ik ga net zo als de vorige keer verder met bugs uit develop halen met daan

ryan: ik moet de ledge movement fixen misschien heb ik mark of berend nodig

marissa: ik ga nu bezig met extra ramen in de buildings zetten en daarna kan ik helpen waar nodig

nisa: ik was ziek dus ik ga proberen om mensen te helpen

indy: ik ga verder aan het zwaard en ik heb alex nodig voor feedback

berend: ik heb gister gewerkt aan de knockback bug en vandaag ga ik werken aan het mergen en het opschonen daarnaast doe ik ook een rondje bij iedereen voor het zelfgestuurd leren

alex: ik heb de vorige keer de concept art/ modelsheets afgerond voor girl kid en ik heb een les gegeven in artsheets en vandaag kan ik mensen helpen met het afronden van de zwaarden. en dan voor de rest wil ik een aantal dingen testen samen met de developers

bas: ik zelf ga werken aan bugs fixen en de trello bij houden

solane: ik ga verder aan het sculpten van het hoofd van de vrouw

leandra: ik wil feedback van alex verwerken bij het sculpten

ihsan: ik wil feedback vragen aan alex en hopelijk de zwaarden afronden

joost: ik ga verder met mijn userstorie naa gaan en daarna kan ik mensen helpen met bugs fixen

ruben: ik wil mijn uv afmaken en daarna aan mijn team vragen over hun process

aiman: ik ben nu bezig met een bonus zwaard en ik wil die in unity zetten als prefab

william: ik ga verder aan de blender outlines en shaders

mike: ik ga werken aan de blender shaders

piter: raam shader is klaar vandaag ga ik verder met de knockback

lucas: de vorige keer gewerkt aan custom editor vandaag ga ik het probleem met de bounce fixen en mergen

yair: ik ga mensen helpen

mark: vandaag ga ik werken aan pull requests en mergen

Sprint Retrospective

Wat ging er goed?

- Goede hoeveelheid afgekomen
- Nieuwe Git workflow werkt goed
- Goeie resultaat
- Bugs vinden en gelijk oplossen
- Focus op de afronding van de sprint
- Bas heeft het goed gedaan
- Artist groep goed samen gewerkt
- Goeie ondersteuning
- Universal opinions for concepts
- Mensen buiten hun comfort zone
- Flow van trello afronding goed gegaan
- Plannings poker ging heel goed
- Mooie humeur
- Lessen door studenten gegeven die goed gingen

Wat ging er niet goed?

- Afwas moet beter
- Remoerig over wat iedereen moest/wilde doen
- User stories te snel erbij gehaald midde in de sprint
- Meer 50/50 tussen programeurs en artists
- Trello points system niet goed gebruikt
- Meer mix van artists en programeurs in user stories

Wat kan er beter?

- Consumed points
- Muziek beter onderhouden zodat het mensen niet verstoort
- Betere sprint focus qua hoe we user stories kiezen
- Concentratie
- Meer lessen van Beerend en Alex over dingen die wij nodig hebben
- Mark: Sprint review afronden
- Indie gaat ervoor zorgen dat wij sprint 3 halen. Hoe dan ook.

Wat nieuws kunnen we proberen?

- Lessen suggesties channel in Slack
 - Hook system in git gebruiken
-

09-06-2022

Standup

William: gaat met Michelle en Mark verder aan level restarten
Mikey: Gaat met indy en .. een poll maken met namen voor de studio
Ryan: Gaat verder met Level design en decoration generator. Als dat af is gaat hij aan colliders van de player.(Misschien hulp nodig van Michelle en William)
Mark: gaat met William en Michelle aan de level reloader
Michelle: gaat met William en Mark verder met level reloader
Samuel: Leveldesign
Daan: gaat verder met triggerboxes
Aymen: Level design in unity testen
Marissa: gaat verder met het ship en leveldesign
Nisa: Gaat helpen aan het ship en gaat verder met leveldesign
Solane: Gaat verder met het maken van mannen hoofd
Leandra: Gaat verder aan body
Bas: gaat bug er uit helpen van grabben
Alex: sculpt afronden en wilt zitten met team powerswords
Joost: draaien van de hit afmaken
Yair: Gaat met indy en William een poll maken met namen voor de studio
Ihsan: gaat zijn zwaard in unity erin zetten met shader
Ruben: Gaat zijn zwaard implementeren in unity en onderzoek naar slash effectago
Lucas: Custom force draw en gesprek later op de dag

13-06-2022

Standup

Nisa: Level design, verder met bomen.
Bas: Wachten op Mark pull requests. Anders langs lopen.
Ryan: Colliders voor hitboxes maken. Pull request voor decoration generator.

Samuel: Level design, vandaag level afmaken en testen. Aymen, Alex, Nisa, Marissa, Ryan meeting.

Daan: Push ability knop afmaken, eventueel level design, kijken waar hij nog kan helpen.

Mark: Pull requests nakijken en mergen, meeting LevelReloader met Alex, Berend, Michelle en William.

Michelle: Meeting met Alex, Berend, Mark en William over LevelReloader.

Mikey: Overleg studio naam met Berend en Alex. Meekijken LevelReloader.

William: Meeting met Alex, Berend, Mark en Michelle over LevelReloader.

Lucas: Custom force drawer verderwerken.

Piter: Kijken bij Lucas, kijken of andere nog hulp nodig hebben.

Yair: Player movement verbeteren, verder kijken of andere nog hulp nodig hebben.

Ruben: Power swords feedback implementeren, samen met Alex kijken naar wat er nog gebeurd moet worden voor power slash.

Ihsan: Power slashes, styleboard maken.

Alex: Leandra, Solane geholpen met female body sculpten. Aanhaken bij level design voor terrain.

Ayman: Verder met level maken, feedback verwerken. Samenwerken met rest van level design team.

Timo: Verdergaan met particle van enemy, samenwerken met Joost.

Indy: Power swords afmaken, samenwerken met Ruben.

Berend: Meeting over Level reloader, na drie uur in een meeting met school.

Joost: Particles van enemy verder maken met Timo. Lucas en/of Piter misschien nodig.

Solane: Verder met female body sculpt.

14-06-2022

Standup

Ayman; leveldesign

Timo; slash en hit optimizing

Joost; zelfde als timo

Alex: alles en nog wat

Indy: verder met de zwaarden

Nisa: sprites voor het gras en level design

Marrisha: Spaceships schetsen

Solane: verder met de 3D sculpt

Leandra: verder met de handen

Samuel: Met Ayman verder met het level design

Ryan: bug fixes en kijken wat er met de colliders moet gebeuren

Daan: knop is af en bugfixes

Michelle: level restart optimiseren

Mikey: vliegende keep en misschien wat nieuws

Willam: zelfde als Michelle

Mark: zelfde als Michelle en Willem en pull request

Piter: colliders van de camera, inzoomen en uitzoomen

Lucas: gister custom forcedrawer. Uitleg tekst bij forcetypes

Yair: forgot charger and helpen where help is needed

Ruben: samen met Ihsan verder slash VFX

Ihsan: samen met Ruben verder slash VFX

Denise: gaat met Berend vergaderen
Berend: pull request, overal helpen en vergadering

16-06-2022

Standup

joost dingen verbeteren
william verder aan blender shader en gesprek
lucas feedback verwerken en pullrequest checken
pieter verder aan colider van de camera
ruben, verder aan slash affect animatie met ihsan en aan alex of berend voor feedback. en exporteren in unity.
ihsan, verder met ruben aan de animaties.
yair, verder aan player movemants en een costum prefaph maken.
alex, voorberijden voor cbv. bij groepjes gaan zitten van de art.
berend, voorbereidingen en bij groepjes zitten.
rayen, veredr aan slide of photo generater.
Bas, veredr aan de slide.
Indi, verder aan de zwaarden en ander artist helpen.
Amen, veredr aan level disign.
Marissa, verder aan artsheet, model sheet voor space ship
Nisa, veredr aan gras en bloemen en in unity zetten.
Solane, hoofdsculpt laatste beetjes helpen en verder aan artsheet met leandra
samuel, veredr aan level design.
daan, code verbeteren en verder aan code van push. berend nodig voor checken
michelle, helpen aan de slide en kijken wat meer prioriteiten heeft. rayen en berend nodig
Mark, eerst meeting en werken aan triger box en health system. en murchen.
timo, slash fixen en redelijk het zelfde als joost.
Leandra, verdedr de model fixen en daarna artsheets maken en mensne helpen die nog hulp nodig heeft.

Sprint Retrospective

Wat ging er goed?

goed kijken wat er nodig is/was
mixen van dev/artist
veel wisseling tussen plekken
wel veel gedaan (naast mergen)
meer focus op bug fixen
level design ziet er goed uit en is goed gelukt
alle bij elkaar zien is tof

wat er fout ging

=====

meer mergen
erg chaotische sprint
rumoerig tijdens het werken
(WAT GING ER GOED) goede samenwerking met elkaar minder eilanden

()WAT GING ER GOED) minder vragen aan alex/berend
niet erg veel lessen
tijd ging te snel

WAT KAN ER BETER?

art pullrequests maken (communiceren)
afwissen met samenwerken
gebruik maken van de consumed points op trello
^scrum master
features beter uitleggen + vragen om uitleg (edited)
beter testen van features

WAT WIL JE NIEUW PROBEREN?

naming convention
sprint afmaken?

20-06-2022

Standup

william-de leveloader
ayman- beginnen aan model ruimteschip
bas- met michele daan berend gesprek over sliden daarna maken
solane- concept art drone
lucas- met pieter kijken naar camera colider
pieter- collider en met berend en alex in gesprek
ihsan- slash effect met alex kijken of het verder nog beter kan
mark- gaat werken aan merges en leveloader met william en michelle
ryan- meekijken met mark, ook proberen te mergen
alex- voorbereiden voor hoofd van de school die langskomt
mikey- behavior sceme voor de enemy maken. met indy en nisa overleggen (edited)
michelle- level reloader met william en mark
samuel- william helpen met aircombo en daarna mikey helpen
timo research drone met joost en to-dos maken
nisa- concept schetsen enemy drpne met solane. daarna verder aan de rock.
indy- concept schetsen met nisa en solane
leandra- modelsheet voor spaceship

21-06-2022

Standup

ayman - verder met spacship models
bas - samen met daan werken aan sliden
daan - samen met bas sliding verbeteren
samuel - werken aan de nieuwe drone met mikey
nissa - verder met rock concept en later sculpten
indy - concept drone uitwerken en uitwerken
solane - schetsen drone
leandra - andere userstories helpen

william - level reloader met mark en michelle
ryan - verder met bugs fixen
mark - samen met william en michelle level reloader afmaken
michelle - samen met mark en william level reloader
ruben - verder uitwerken zwaard slash effects met ihsan
pieter - nieuw camera systeem maken met lucas
lucas - nieuw camera systeem maken met pieter
joost - verder aan flock manager met timo
timo - verder aan flock manager met joost
mikey - werken aan enemy behaviour met samuel
ihsan- werken aan zwaard slash effects met ruben

23-06-2022

Standup

Daan: slide af make met: Mark , Bas & Michelle
Yair: Werken an het Enemy AI met Mickey
Nisa: An het rocken wekrne met Maresa
Maresa: Nisa helpen met het rocks
Indy: Concept van het drone werken Met: Solana
Aimen: Werken aan het spaceship
William: Werken an het animator & Reloader, later werken an het enemy AI met Yair & Mikey
Ihsan: Werken aan het slash effect Met: Ruben
Lucas: Verder aan het water shader werken Met: Piter
Joste: Flocking Ai met Timo werken.
Mikey: Werken aan het Enemy AI attack state & Script. Met: Yair later ook William
Mark: Gat werken and het sliding werken, aan het pull request werken met andere.
Michelle: Gat werken and het slide met: Daan, Mark & Bas
Ryan: MErhen & Bug fixes
Bas: Aan het slide werken met Daan, Mark & Michelle.
This thread was made by Yair: He's terrible at dutch.

27-06-2022

Standup

ihsan: unity smoke en slash
ruben: animatie shaders
pieter:water shader
lucas:water shader
timo:joost vlokken
joost:enemies
alex: attack drone modellen
mikey: behavior drone
berend:pull request
bas:code character
michelle:bugs er uithalen
mark:pull request mergen
daan:sliding mechanic

samuel: attack drones
nisa: verder met rocks
marissa: modelsheet space ship
indie: drones modellen
leandra: even kijken
solane: drone
amen: space ship
william: attack drone
yair: attack drone

28-06-2022

Standup

Samuel : helpen met attack drone en bug fixen
Ryan: Met michelle documentatie decoratie en met bas ledge grap fixen
Nisa: verder met de rocks
Indy: Gaat verder aan de drone model uv mappen
Yair: gaat verder aan de attack drone met William, Mikey en Samuel
William: gaat ook verder aan attack drone
Marrisa: verder aan het spaceship
Leandra: gaat verder aan uvs van attack drone
Aymen: gaat verder met modellen
Ruben: gaat verder aan de slash effects met Ishan
Ishan: gaat verder aan slash effect met Ruben en renderen van art
Lucas: gaat verder aan water shader met Piter
Piter gaat verder met water shader met lucas
Timo: Gaat verder met flocking Ai met Joost en pull request feedback implementeren
Joost: zelfde als Timo
Alex: wilt met Berend en team robo dash een meeting houden, verder aan Business model canvas
Mikey: Gaat verder met Enemy ai en William helpen met shader les
Berend: gaat pull request na kijken , gaat helpen met flocking, les voorbereiden en geven en business model canvas
Bas: Gaat deceleration feedback implementeren en ledge bug fixen met Ryan
Daan: Gaat kijken welke dingen in de nieuwe main moeten komen en bugs fixen met Samuel
Mark: git fork afmaken en documentatie schrijven en merges
Michelle: gaat verder aan documentatie van de decoration generator en deceleration feedback implementeren

30-06-2022

Standup

Lucas: water shader
Ryan: Daan helpen. Bug fixen. Nieuwe main scene
Timo: Flocking AI aanpassingen. Nodig Joost
Mikey: Enemy. devs rondkijken + merging
Alex: gespreken examens.

Berent: gesprekken examens. Pull requests en tips
Marissa: afmaken model sheet spaceship. Feedback
Michelle: decoration documentatie. Bug fix Samuel bas en daan nodig
Daan: main scene afmaken met Ryan. Sliding helpen
Samuel: sliding fixen michelle (edited)
Nisa: textures rocks. Alex nodig
Indy: verder met drone + animeren. Alex nodig + artists
Ayman: model spaceship. Helpen indy en nisa
Bas: sliding met michelle
Mark: gitfork afmaken. Retrospective. Pull requests
Yair: drones polishen
William: enemy AI
Ruben: slash effects renderen
Ishan: video slash effect met ruben
Leandra: verder met droid en naar unity

Sprint Review

US 101 - 3d swords outline en lengte moet nog aangepast worden daar komt een nieuwe userstory voor maar verder is het done

US 103 - slide mechanic is nog niet in develop maar is wel af en er moet nog code aangepast worden

US 107 - custom property menu is done

US 111 - hitboxes aanpassen is done

US 112 - slash effecten voor enemy moet nog nagekeken en gemerched worden (edited)

US 113 - scene restart is done

US 115 - colliderboxes voor de camera is done

US 117 - triggerboxes is done

US 118 - speelbaar level is done

US 119 - slash effect moet nog op de goede layer komen kan een apparte userstory en het moet nog op de positie van het zwaard buiten dat is het done

US 120 - health is done

US 121 - triggerboxes kunnen plaatsen is done

US 123 - killboxes is done

BUG vast zitten aan ledge moet de code nog gechecked worden

BUG oneindig in de lucht kunnen slaan is alleen met een push drone nog aanwezig maar is verder gefixed

US 124 - 3D spaceship models blockout en meer detail is er al er en er moeten nieuwe userstories gemaakt worden voor het verder modellen

US 125 - nieuwe attack drone de texture moet nog aangepast worden en de 3D model is er en de spin animatie moet er nog in komen voor de drone attack is nog niet klaar maar wel al ver er moet nog gefixed worden dat de drone er goed boven blijft en de curve van de attack

US 126 - flocking voor de drones moet nog nagekeken worden en gemerged worden buiten dat is het done

US 127 - nieuwe pushable rock moet de texture nog aangepast worden en moet nog naar develop

EXTRA US 128 - liquid shader moet nog een ripple effect en een reflectie worden toegevoegd en het clippen moet weg gehaald

Retrospective

Wat ging er goed?

- Samenwerking met devs ging goed
- Plannings poker ging goed
- Onafhankelijk van Berend en Alex, veel zelfstandigheid
- Eindelijk muziek op alle vier boxen
- Dingen van vorige sprint gingen nu ook goed
- Ondanks de hitte en dat het de laatste sprint was, was er nog steeds focus
- Veel pull requests aan het begin van de sprint
- Features waren snel af
- Mensen pakken meer verantwoordelijkheden op
- Goede samenwerking tussen git masters
- Voor de hele periode: Alles zelf organiseren ging goed en was leuk om te doen
- Business canvas meeting was leuk
- Feedback op de drones ging goed

Wat ging er niet goed?

- Sprint weer niet gehaald
- Minder gemixed met werkplekken tussen Artists en Developers
- Status van pull requests werd niet vaak gecheckt
- Beetje frustratie omdat het de laatste weken zijn
- Hitte was moeilijk

Wat kan beter?

- Meer mixen tussen Artists en Developers
- Beter letten op zonneschermen aan het einde van de dag of wanneer het regent
- Meer voorbereiding voor eigen aandeel in sprint review of stand down
- Meer terugkomen op logboek van stand ups
- Vaker trello updaten
- Vaker communiceren met Berend wanneer er feedback is op pull request
- Voor stand up bedenken wat je gaat doen
- WEL GAME ARTISTS NA DE ZOMER

Wat willen we nieuw proberen?

- Minder plannen en dan liever nieuwe dingen als extra erbij doen dan teveel van tevoren in plannen. Zodat er meer focus kan zijn op wat leerling wilt leren
- Vaker helikopter view, naast sprint review, van hoe het spel er nu uitziet en wat er nog nodig is. Bijvoorbeeld bij sprint planning
- Iets meer thematisch sprint doelen opstellen
- Minder maar langere sprints
- Sprint afmaken
- Manier bedenken om voor art een vergelijkbare methode als pull requests voor code
- Concrete definitie geven aan planning poker kaartjes
- Betere werkmethode voor git met betrekking tot art
- Meer dan 3 werkdagen in een week
- Meer lessen