

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

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