

Standup 28 Mei 2024 sprint 5

Robin: Afmaken van de granaat

Jonas: Handposes afmaken

Boaz: Granaat afmaken

Keith: De landmijn afmaken

Richard: Meeting met Replica Glu Job, komt langs om te kijken. En code review doen

Delysha: Heeft movement afgemaakt; enemies moeten door de muur komen, maar de speler niet. Vraagt hulp als nodig is.

Rafael: Maakt turret deployment af

Randy: Maakt blockout af en zet puntjes op de i, daarna importeren

Max: Time delay uitzetten

Job: Zorgt ervoor dat de health bar leeg gaat als enemy damage neemt. Heeft tandartsafpraak, dus gaat vroeg weg

Gino: De ranged enemy debuggen

Bo: Flying enemy model afmaken

Safwan: Flying enemy afmaken (code)

Boris: De baseclass van de gun reload afmaken en een begin maken aan de SMG reload

Standdown 28 Mei:

Jonas: Gestopt met 2-handen weapon omdat hij Unreal nog niet helemaal snapt en gaat nu verder met een item dat je kan gebruiken

Dylan: Was bezig met de shop en heeft mensen geholpen

Florian: Bezig geweest met fysieke knop voor de gun

Job glu: Heeft aan portfolio gewerkt en mensen geholpen

Owen: Heeft aan de behavior tree gewerkt en aan de turret

Rafael: Had problemen met collision en richting van turret gefixt

Randy: Was bezig met importeren van wapen, is gelukt en nu bezig met blockout

Max: Heeft met de Oculus gewerkt en daarna geprobeerd ervoor te zorgen dat mensen dingen konden testen

Gino: Heeft met enemy movement gekloot en het is gefixt. Nu kan hij dood, alleen het model nog fixen

Boris: Heeft een deel van de dynamische gun gefixt en het dynamic reload systeem is bijna af. Gaat donderdag verder met de reload

Phoenix heeft gezeten aan portfolio en heeft dingen geïmporteerd

Milad heeft aan input detection gewerkt en gefixt

Bo heeft vandaag het model af gemaakt van de flying enemy en gerigged alleen nog animaties toevoegen en wat puntjes op de l

Robin heeft de granaat in Unreal gezet en is onderzoek aan het doen aan de landmijn

Safwan heeft de enemy zig-zag eindelijk af kunnen maken

Eliza heeft mensen geholpen is al klaar met haar to-dos

Wessel heeft zijn script half geschrapt en heeft Randy geholpen met het model en is bezig met functionaliteit van weapon

Boaz was met de vr bril connection op zijn laptop, input en de granaat

Keith heeft zijn bug gefixed met de landmijn gooien en heeft aan materials gewerkt

Richard een meeting met bedrijf Replica en die komen een keer langs, heeft mensen geholpen met code issues wouw code review doen dat wordt donderdag

Delysha heeft aan de Invisible wall gewerkt voor de walkable area alleen niet af kunnen krijgen ze vraagt hulp aan richard donderdag

Standup 30 mei 2024 sprint 5

Phoenix: Texturen van de Stand Arrow maken en feedback vragen aan de artist

Robin: Landmine design maken

Job: Healthbar functioneel maken en afmaken, en zorgen dat deze naar beneden gaat

Boris: Reload systeem afmaken en de SMG aanpassen zodat deze kan herladen

Jonas: Onderwerp veranderen naar usable items, en concept en user stories maken

Milad: Verder werken aan de memory eraser

Bo: Textures maken van de Flying Enemy en het model met textures importeren in UE

Wessel: Om 10 uur naar de meeting gaan en werken aan de blockout van de gun

Keith: Verder werken aan de landmine om deze functioneel te krijgen

Richard: Om 10 uur aansluiten bij de presentatie van Go Spooky, kaarten reviewen op Codecks

Boaz: Werken aan de granaat

Dylan: Om 10 uur de presentatie volgen en de shop afmaken, geen hulp nodig

Gino: Model uitzoeken en de collider aanpassen

Delysha: Invisible wall afmaken met behulp van Richard

Owen: Behavior tree afmaken zodat de turret aanvalt, hulp nodig van Gino

Standdown: 30 mei

Phoenix: Textures gemaakt voor de standing arrow, experimenteert met kleuren en texturegebruik

Robin: Begonnen aan de landmine, heeft schetsen gemaakt en start in Blender

Job: Health systeem geprobeerd, niet gelukt, gaat maandag verder

Boris: Dynamisch reloadsysteem is af, moet nog in VR getest worden, begonnen aan de SMG reload

Jonas: Begonnen aan de impact grenade als usable item

Milad: Verder gewerkt aan de memory eraser, begint nu aan enemy stunning

Bo: Begonnen aan animaties voor de flying enemy en het model in Unreal gezet

Wessel: Doorgewerkt aan de rotatie, begonnen aan de implementatie van quaternions

Keith: Aan materialen van de landmijn gewerkt en verder gewerkt aan de input van de landmijn

Richard: Bijgewoond bij GoSpooky, lesgegeven over input in Unreal, gereviewd, met Owen gekeken naar de behavior tree, Delysha geholpen met de navmesh

Boaz: Gewerkt aan de normale granaat, alleen de explosie moet nog gefixt worden

Dylan: Aan de shop gewerkt

Gino: Bugs van Wessel gefixt, model uitgekozen en geplaatst

Delysha: Geëxperimenteerd met box colliders, maandag navmesh testen

Owen: Behavior tree van de enemy afgemaakt

Eliza: Heeft haar eigen werk gedaan

Safwan: Doorgewerkt aan zigzag en flying enemy movement, range detection van de speler

Max: 3 kaarten laten reviewen

Florian: Heeft input van de weapon switch gedaan, maandag hulp nodig van Richard

Standup 3 juni 2024 Sprint 5

Robin: Gaat werken aan de granaat landmijn

Job: Gaat werken aan de healthbar

Boris: [geen informatie gegeven]

Jonas: Gaat werken aan de granaatfunctie

Milad: Gaat stuns toevoegen, hoopt dat het volgende week klaar is

Bo: Werkt aan de zigzag (moving forward) animatie van de flying enemy

Wessel: Heeft gewerkt aan two-handed wapens en gaat proberen om de rotatie toe te voegen. Gaat weg rond de pauze

Keith: Gaat de landmine input invoegen om te gooien

Richard: Gaat veel reviews doen en teams aansturen om in de main scene werk toe te

voegen

Boaz: Gaat verder werken aan de granaat

Dylan: Gaat verder werken aan de shop

Gino: Gaat het attack-gedeelte toevoegen aan de enemy

Delysha: Gaat werken aan de walkable area

Owen: Gaat werken aan de turret

Eliza: Damage numbers toevoegen

Safwan: Gaat de animatie implementeren in de behavior tree

Max: Gaat kaart laten reviewen en daarna werken aan de Totem of Undying

Rafael: Gaat werken aan de turret

Standdown 3 juni 2024 Sprint 5

Delysha: Geen succes ervaren, want navmesh werkt niet

Bo: Moeite met het exporteren van animaties vanuit blender

Boris: Motivatie was wat minder, dus heeft niet veel aan het reloadsysteem kunnen werken

Robin: [geen informatie gegeven]

Phoenix: Heeft substance painting gedaan

Boaz: Granaat is af

Dylan: Shop is af

Eliza: Nieuwe enemy damage numbers geïmplementeerd

Jonas: Impact grenade bijna klaar

Keith: Input is klaar, moet bugfixing doen

Richard: Heeft veel mensen kunnen helpen

Standup 4 juni:

Dylan: Shop zit in de game, wil een hovermenu maken maar gaat anderen helpen

Florian: Werken aan trigger, wilde gisteren niet lukken

Owen: Turret attack maken

Randy: Verder met wapen in detail maken

Max: Kaart laten reviewen

Jonas: Verder aan de impact grenade

Jasper: Verder aan de arrow en testen in VR

Robin: Verder met de landmine

Boaz: Granaat in de main map

Boris: SMG blackout in de main map werkend

Gino: Mensen helpen

Bo: Animaties van de flying enemy in Unreal zetten

Safwan: Flying enemy fixen

Phoenix: Standing arrow pushen naar main
Eliza: Mensen helpen
Wessel: Rotatie, two-handed weapon
Keith: Landmijn goed laten werken
Richard: Reviewen en zoveel mogelijk in de main map hebben

Standdown 6 juni – na sprint review

User stories af, en maandag pokeren en lead dev uit zoeken 15 – 15 – 15 regel en pomodoro regel uitleggen.

Standup 10 juni Sprint 6

Jonas: User stories updaten en werken aan impact
Safwan: Werken aan combat, specifiek schieten
Boaz: Verder werken aan de granaat (geluiden toevoegen, etc.)
Eliza: Kijken wat ze kan doen
Phoenix: User stories updaten en aan de slag
Wessel: Werken aan two-handed weapon
Keith: Verder met de landmijn
Owen: Behavior updaten en werken aan de shield
Delysha: Onderzoek naar navmesh
Randy: Uitzoeken hoe dingen werken (particles, etc.)
Job: Kijken wat hij heeft gemist en verder werken aan de health bar
Max: Beginnen aan het effect van de totem
Florian: User stories updaten
Jasper: User stories updaten en verder met two-handed weapon
Bo: Verder met animaties van de flying enemies
Gino: To-Do's aanmaken voor het wavesysteem
Milad: Input detection voor de memory eraser

Standdown 10 juni 2024:

Richard: Veel mensen geholpen en 2 lessen gegeven
Boaz: Granaat explodeert en biept
Eliza: Remote control geprobeerd te begrijpen
Bo: Gewerkt aan de death animation van de flying enemies
Safwan: Doorgewerkt aan de BT van de Flying Enemy, kan criteria checken en een bug
Phoenix: Broken model gemaakt en geïmporteerd, en een blockout gemaakt voor de eraser
Wessel: Gewerkt aan de two-handed gun, werkt bijna

Keith: Landmine explodeert met alles en getest
Dylan: Was bij XR Lab, mensen geholpen
Owen: Bug gefixt in de Behavior Tree, material gemaakt en gewerkt aan de shield
Raphael: Object pool gemaakt om lag te voorkomen, gezorgd dat de turret werkt
Florian: Gewerkt aan feedback van de gun bij mode switch, animatie maken voor de gun
Randy: Model geprobeerd te importeren
Max: De totem gaat soepel op en neer, begonnen aan het effect van de totem
Job: Nieuwe user stories gemaakt en gekeken naar waarom het op één enemy staat
Delysha: Geholpen met de totem, navmesh geprobeerd te fixen maar gekozen voor een andere techniek
Jonas: Impact grenade is klaar
Jasper: Gewerkt aan de arrow met hulp van Richard
Milad: Input van de memory eraser werkt, gewerkt aan de logic erachter
Gino: Gewerkt aan het wave system en de spawn instructions zodat het DRY is en makkelijk aanpasbaar, bugs gefixt

Vandaag ben ik verder gegaan met de animaties voor de flying enemies en heb de death animatie gemaakt.

Stand Up 11 juni 2024:

Phoenix: verder werken met de blockout voor Usable Items.

Robin: codecks bekijken om iets te modellen

Safwan: bug fixen en animaties

Milad: verder werken aan de eraser

Bo: death animatie afmaken voor de Flying enemy

Boaz: mensen reviewen en helpen. Debuggen van de shop

Gino: Wave system update, bugs fixen

Delysha: verder met walkable area. Movement clamping start maken

Owen: shield collision maken zodat hij vast zit en bugs fixen

Florian: animatie maken voor de gunswitch en rond kijken om te helpen

Job: zorgen dat de Healthbar zodat die werkt op alle enemies

Eliza: remote grab bug fixen

Jasper: verder werken aan de stand arrow

Dylan: reviewen en helpen, Shop debuggen en fixen

Keith: landmine testen en sounds toevoegen

Wessel: rotation voor de 2 handed weapon maken

Richard: 10 uur studie ochtend en daarna rondhelpen na de pauze

Jonas: sound toevoegen

Phoenix: Textures gemaakt voor de standing arrow, gaan experimenteren met kleuren en texture gebruik

Boris: reload system afmaken en playtesten

Stand down 11 juni

Vandaag ben ik verder gegaan aan de death animatie voor de flying enemy en die is ook bijna af.

Stand up 13 Juni 2024

Robin: Gaat vandaag animaties afmaken

Boris: Gaat sound voor Jasper afmaken, gaat daarna reload afmaken

Gino: Gaat de structure bouwen

Safwan: Rest van de animaties finishen

Robin: Substance painten

Bo: Laatste animaties afmaken en importeren in unreal

Milad: Problemen met engine oplossen

Wessel: Rotation van de 2 handed weapon fixen, anders bij Florian helpen

Keith: Landmine review met Dylan, helpen waar kan

Florian: Rocket launcher maken

Dylan: Mensen helpen, dingen reviewen, kijken waar er nog dingen aangescherpt kunnen worden

Rafael: Code van de turret herschrijven

Owen: Shield afmaken

Randy: Beginnen aan de red dot sight

Max: Effectg maken voor de totem of undying

Anass: Ranged enemy shooting

Job: Healthbar van de enemy fixen

Jasper: Verder met de arrow, proberen de arrow 2 handed maken

Jonas: Impact grenade in de shop zetten

Eliza: Wachten op Delysha voor uitleg van remote grab

Henk-Jan: Kijken waar iedereen is en helpen waar nodig, art review

Delysha: Kwam later maar gaat vandaag Eliza helpen met remote grab en gaat verder met Movement clamping

Stand down 13 Juni 2024

Safwan:

Attack animatie van enemy geïmplementeerd en nu kan de enemy je attacken

Milad:

Memory eraser fixen en engine kunnen opstarten. Niet ver gekomen vanwege problems.

Anass:

Bug met UE maar wel gefixed en geleerd over behaviour trees.

Delysha:

Clamping voor movability gefixed. Volgende week aan de slag met hidable object

Max:

Groot gedeelte van de animatie af die speelt wanneer de totem activeert.

Raphael:

Code van turret veranderd en verbeterd en het werkt beter dan de vorige code

Keith

Begonnen aan de master material. Reviewen van landmijn

Wessel

Two handed weapon rotation gemaakt en polishen. Jasper helpen met two handed weapon, niet helemaal goed gegaan.

Jasper:

Standing arrow bezig gegaan. Proberen de two handed in de standarrow te fixen, werkte allemaal niet. Sounds zitten erin en volgende week verder fixen.

Jonas:

Impact grenade in de shop gezet, verder nog rond te klooiën zonder doel.

Robin:

De totem afgemaakt en staat in UE. Verder gewerkt aan nieuw model voor de shop en bezig geweest met de maan.

Dylan:

Bezig met het interacteren van de shop en dat er wat gebeurd en dat je goed kan aimen en veel mensen geholpen.

Bo:

Laatste animaties van de flying enemies gemaakt, staan in UE en ze werken ook. In principe is alle art af.

Gino:

Zonder iets te doen het spawn probleem met AI gefixt. Gepushed in de DEV channel staat e.a. aan info.

Boris:

Voor Jasper geluidjes lopen maken van scratch. Dichtbij het afkrijgen van reload **component**.

Eliza:

Niet zo'n productieve dag. Werken met de remote grab, doorgegeven aan Dylan.

Florian:

Begonnen et de switch op de gun, collide niet meer met je hand als je m vast hebt. Geen mapping context op. Walkable area gefixed.

Vandaag heb ik de laatste animaties voor de flying enemy afgemaakt en die ook geïmporteerd in unreal engine. Ik heb gezorgd dat ze ook hun textures behouden en dat alle animaties correct afspelen.

17 juni 2024**Stand Up:**

Boris: Reload van SMG helemaal afmaken.

Robin: Totem naam goedzetten en dan de shop maken

Jonas: grenade reviewen

Jasper: Bugs fixen van de Arrow met wat hulp

Milad: verder aan Memory Eraser. Moet half 2 weg

Phoenix: texturen voor de impact grenade en todo's aanmaken

Delysha: de walkable area afmaken

Bo: art van de flying enemy reviewen en dan andere artists helpen

Job: healthbar to do af. Survival time begin en afmaken

Max: model van de Totem importeren. Animatie voor maken voor als hij active is

Gino: verder werken aan de struct

Wessel: verandering 2 handed weapon base. Helpen met Florian of Jasper

Keith: Material verder werken en dan helpen of verder

Owen: shield verder testen en de bullet fixen

Raphael: alle todo's van de Turret kijken en dingen fixen

Florian: Rocket Launcher maken en afhebben

Randy: scope afgemaakt en nu testen.

Eliza: rondhelpen bij mensen en aan het formulier zitten

Safwan: de flying enemy death erin zetten en geluid ervoor pakken

Dylan:

Richard: Kijken hoe iedereen ervoor staat kijken. Formulier laten invullen en rondkijken hoe het ervoor staat.

Boaz: pin van granade toevoegen

Anass:

Stand Down:

Boris: reload is klaar alleen nog op guns gezet worden

Robin: totem of undying zit in unreal en de shop zit in unreal alleen nog details en heeft meer details toegevoegd en chaders

Jonas: impact grenade is revieuwd en wacht nu op model

Jasper: met wessel aan de arrow zitten werken en werkt bijna helemaal

Milad:

Phoenix: textures zijn bijna helemaal af en gaat alles in unreal zetten

Delysha: is bijna klaar met de shelter alleen nog health sytem fixen

Bo: sounds voor de flying enemy gezocht

Job: bezig met survival time en probeert morgen klaar te zijn

Max: totem effect afgemaakt

Gino: wave sytem is eindelijk gefixt en boris geholpen

Wessel: Removed bandaid fix and optimized rotation calculation in BP_2HWeaponBase and worked with Jasper on the arrow\.

Keith: material af gemaakt boris geholpen

Owen: shield werkt en raycast bullet

Raphael: turret is af en werkt en is geriviewd

Florian: rocket loanger bijna helemaal af en reload sytem zetten

Randy: perforce fixen en werkt weer

Eliza: bezig met github dingen die gedaan moesten worden

Safwan: flying enemy is af alleen nog sounds er in zetten

Richard: veel geholpen en reviewed en met

Dylan: mensen geholpen en reviews gedaan en de remote grab gefixed

Boaz: granaat is af en heeft gewerkt aan de seringe en mensen geholpen

Anass: ranged enemy kan damage doen alleen bezig met schieten

Vandaag heb ik sound effects gezocht voor de flying enemy. Daarvan heb ik er ook een paar in audacity gezet en aangepast om meer bij de flying enemy te passen

18 juni 2024

Stand Up:

Issabel: wilt de game spelen en gaat de opdracht hlo voorbereiden voor volgend jaar

Boris: gaat de reload polishen en uitleggen hoe het werkt

Robin: gaat laatste puntjes op de shop zetten

Jonas: gaat model van impact grenate in zetten

Jasper: gaat verder met de arrow

Milad:

Phoenix: afmaken van textures en zorgen dat het in de game gaat

Delysha: gaat de shelter af maken

Bo: helpen met de sounds implementeren

Job: gaat verder met de survival timer

Max:

Gino: gaat rond helpen en aan de git zitten

Wessel: gaat jasper verder helpen

Keith: gaat bezig met het git formulier

Owen: shield laten reviewen

Raphael:

Florian:

Randy:

Eliza: gaat verder met de git opdracht

Safwan: gaat sounds van flying enemy toevoegen

Richard: gaat de game spelen en feedback geven en heeft om 3 uur een online gesprek met zijn dochters school

Dylan: gaat mensen helpen is klaar met zijn taak

Boaz:

Anass:

Ik zou vandaag de Git te maken voor om te inleveren maar ben na 11 uur opgezet om de Ranged Enemy shooting opnieuw te maken en heb die toen ook gemaakt en gekozen tussen de 2 versies om er 1 te pakken om te gebruiken

Stand Down:

Richard: veel reviewed

Florian: reloading systeem te inzetten, niet gelukt heel goed

Raphael: alle work op iets

Owen: shield reviewed, document bezig mee

Max: Totem bijna klaar

Annas: ranged enemy afgemaakt

Job : timer is nu klaar

Jasper : met Wes proberen te bugs van de arrow te fixen, bijna af

Safwan : veel geholpen and alle sounds in gegoooid

Milad : memory eraser toevoeged

Eliza : met GitHub geholpen and retrospectieve gepland

Gino : ranged shooting probeert te doen.

Bo : alle geluiden van de flying enemy gevonden en gestuurd om geïmplementeerd te worden

Dylan : nieuw shop model ingezet

Robin : shop model gefixed, meer effecten

Phoenix: model van de impact grenade af

Wessel : kijk na Jasper's ding

Jonas : impact grenade met de model zit in en gepushhed

Kieth: niet veel, probeert beetje te helpen

Isabelle: encouraging words, en volgende jaar gepland

Ik heb vandaag alle final sounds gevonden voor de flying enemy en die samen met safwan geïmplementeerd in de game

20 juni 2024

Stand Up

Sprint 6

We beginnen met de laatste puntjes op op de I te zetten en we doen vandaag de retrospective en de sprint review