

Sprint Review – Sprint 1a

Torsdagen den 12 mars 2015

Protokollförare: Andreas Karlsson

Närvarande: Andreas Karlsson, Simon Johansson, Simon Bothén, Tim Lindstam, Henrik Phan

Vad som skulle göras under denna sprint

- Gör klart planeringen för hur projektet ska genomföras.
- Få en bättre förståelse för Unity.
- Ansvarsområden ska delas ut.
- Där ska finnas ett designdokument som beskriver produkten i större detalj.
- En grundläggande version av spelet ska finnas tillgänglig för påbörjan av nätverksbyggnad.
- Kunna importera modeller ifrån Maya till Unity.
- Få upp Trello board

Vad som blev klart

- Planeringen för projektet blev färdigt och finns tillgängligt för alla i utvecklingsteamet via Google Docs
- En GitHub skapades för att samla alla assets, artefakter och projektet i sig under utvecklingsperioden.
- Ett projekt skapades i Unity och laddades upp till GitHub
- En sprint backlog och att-göra lista skapades på Trello för användning under utvecklingsperioden.

Vad som inte blev klart

- Designdokumentet är inte helt färdigt, aktiviteter har lagts upp på Trello och ska göras klart över helgen.
- Exportera Maya modeller till Unity, ska också göras över helgen.

Producerade Artefakter

- Planeringsdokument
- Designdokument (partially)
- Skapat Git
- Skapat Unity projekt
- Fixat Trello