

Sprint Review – Sprint 3

Torsdagen den 23 april 2015

Protokollföreläsare: Simon Johansson

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

Vad som skulle göras under denna sprint

- Nätverksimplementation och optimering
- Leveldesign
 - Första nivån
 - Skisser på olika pussel
 - Olika entities för pussel
- Gameplay
 - Hälsa/Respawn
 - Powerups
 - Byta nivå
- Karaktärsförmågor och attacker
 - Fiender med AI
- Placeholdermodeller

Vad som blev klart

- Skisser för nivåer och pussel
- Karaktärsförmågor och attacker
- Fiender kan attackera
- En del placeholders är klara

Vad som inte blev klart

- Hälsa/Respawn
- Entities för pussel
- AI för fiender.
- De flesta Placeholders
- Byta nivå
- Powerups

Producerade Artefakter

- En alpha-version av spelet.
- Placeholders
- Krav- och analysdokument