

Sprint Review – Sprint 4

Torsdagen den 8 maj 2015

Protokollföreläsare: Simon Johansson

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

Vad som skulle göras under denna sprint

- Nätverks optimering
 - Många GameObjects ska synkas mellan klienterna
- Leveldesign
 - Entitys för pussel
- Gameplay
 - GUI
 - Narissa båge optimering
 - Gareths Charge optimering
 - Powerups
- Ljud implemation
- Placeholdermodeller

Vad som blev klart

- Placeholdermodeller
- Leveldesign
 - Entitys för pussel
- Gameplay
 - GUI
 - Narissas båge
 - Gareth charge
 - Powerups

Vad som inte blev klart

- Leveldesign
- Nätverks optimering
 - vissa GameObjects behövs synkas kvar
- Ljud implemation
- Buggar som har uppstått med kodningen

Producerade Artefakter

- Placeholders
- alpha-version 2 av spelet