Sprint Review – Sprint 4

Torsdagen den 8 maj 2015

Protokollförare: 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 implemination
* 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 implemination
* Buggar som har uppståt med kodningen

## Producerade Artefakter

* Placeholders
* alpha-version 2 av spelet