Sprint Review – Sprint 4

Torsdagen den 11 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