

Sprint planning 1 notes:

Sprint planning 2 notes:

This sprint we need to revise our concept and create new puzzle concepts since the previous ones did not make the cut.

Sprint 2 the artists should be focus on making models and additionally sounds for the rooms, the puzzles and the various components that are used inside the puzzles.

The developers should be focussed on picking up what was left in the last sprint and working towards finishing all the puzzles inside the game. this includes all the logic and the gameplay loop around the puzzles to make it so we have a game from start to finish.

Reflectie Sprint 2

Tijdens sprint 2 waren veel features gemaakt maar ook een hoop bugs gevonden. Vandaar dat we ervoor kiezen om tijdens sprint 3 geen nieuwe dingen meer toe te voegen maar juist bestaande dingen uitbreiden en afmaken.

De afgemaakte features worden gepolished in de zin dat de afgemaakte models getextured worden en de code base geoptimileerd word.

Focus van sprint 3 Polishen van bestaande puzzels Textures voor de bestaande De vloer moet texture Sounds lighting Decoratie models Hints Character en animaties Player, Level en manager scripts polishen UI prompts Documentatie : functioneel , technisch ontwerp, features.