

Standup 10 juni Sprint 6

Jonas: User stories updaten en werken aan impact

Safwan: Werken aan combat, specifiek schieten

Boaz: Verder werken aan de granaat (geluiden toevoegen, etc.)

Eliza: Kijken wat ze kan doen

Phoenix: User stories updaten en aan de slag

Wessel: Werken aan two-handed weapon

Keith: Verder met de landmijn

Owen: Behavior updaten en werken aan de shield

Delysha: Onderzoek naar navmesh

Randy: Uitzoeken hoe dingen werken (particles, etc.)

Job: Kijken wat hij heeft gemist en verder werken aan de health bar

Max: Beginnen aan het effect van de totem

Florian: User stories updaten

Jasper: User stories updaten en verder met two-handed weapon

Bo: Verder met animaties van de flying enemies

Gino: To-Do's aanmaken voor het wavesysteem

Milad: Input detection voor de memory eraser

Standdown 10 juni 2024:

Richard: Veel mensen geholpen en 2 lessen gegeven

Boaz: Granaat explodeert en biept

Eliza: Remote control geprobeerd te begrijpen

Bo: Gewerkt aan de death animation van de flying enemies

Safwan: Doorgewerkt aan de BT van de Flying Enemy, kan criteria checken en een bug

Phoenix: Broken model gemaakt en geïmporteerd, en een blockout gemaakt voor de eraser

Wessel: Gewerkt aan de two-handed gun, werkt bijna

Keith: Landmine explodeert met alles en getest

Dylan: Was bij XR Lab, mensen geholpen

Owen: Bug gefixt in de Behavior Tree, material gemaakt en gewerkt aan de shield

Raphael: Object pool gemaakt om lag te voorkomen, gezorgd dat de turret werkt

Florian: Gewerkt aan feedback van de gun bij mode switch, animatie maken voor de gun

Randy: Model geprobeerd te importeren

Max: De totem gaat soepel op en neer, begonnen aan het effect van de totem

Job: Nieuwe user stories gemaakt en gekeken naar waarom het op één enemy staat

Delysha: Geholpen met de totem, navmesh geprobeerd te fixen maar gekozen voor een andere techniek

Jonas: Impact grenade is klaar

Jasper: Gewerkt aan de arrow met hulp van Richard

Milad: Input van de memory eraser werkt, gewerkt aan de logic erachter

Gino: Gewerkt aan het wave system en de spawn instructions zodat het DRY is en makkelijk aanpasbaar, bugs gefixt

Wat ik heb gedaan:

Ik heb die dag dus onderzoek gedaan naar navmeshes om te kijken hoe het werkt en hoe ik het kan implementeren maar uiteindelijk heb ik samen met Richard een andere techniek uitgekozen om die te gebruiken en ga ik die morgen uitproberen. Ook heb ik max geholpen met animaties voor de totem.

Stand Up 11 juni 2024:

Phoenix: verder werken met de blockout voor Usable Items.

Robin: codecks bekijken om iets te modelen

Safwan: bug fixen en animaties

Milad: verder werken aan de eraser

Bo: death animatie afmaken voor de Flying enemy

Boaz: mensen reviewen en helpen. Debuggen van de shop

Gino: Wave system update, bugs fixen

Delysha: verder met walkable area. Movement clamping start maken

Owen: shield collision maken zodat hij vast zit en bugs fixen

Florian: animatie maken voor de gunswitch en rondkijken om te helpen

Job: zorgen dat de Healthbar zodat die werkt op alle enemies

Eliza: remote grab bug fixen

Jasper: verder werken aan de stand arrow

Dylan: reviewen en helpen, Shop debuggen en fixen

Keith: landmine testen en sounds toevoegen

Wessel: rotation voor de 2 handed weapon maken

Richard: 10 uur studie ochtend en daarna rondhelpen na de pauze

Jonas: sound toevoegen

Phoenix: Textures gemaakt voor de standing arrow, gaan experimenteren met kleuren en texture gebruik

Boris: reload system afmaken en playtesten

Standdown 11/06

Eliza: Geprobeerd aan de Remote control te werken, is verdergegaan met portfolio

Jonas: Impact grenade ge-reviewd,

Robin: Totem of undying ge-remodeld

Dylan: Helpen

wes: 2 handed weapon base, smg met florian gemaakt

Delysha: Movement, walkable area

Keith: Landmine afgemaakt

Florian: Feedback weapon switch gemaakt en gereviewd, two handed weapon

Owen: Shield, turret bug

Raphael: Enemy turret detection, owen geholpen, raycast

Richard: Studie ochtend, geholpen

???: Stage, geholpen met (??)

Job: Healthbars

Jasper: Arrow

Phoenix: Concepten en blockout impact grenade en memory eraser

Safwan: Bugs flying enemy, model en animaties geïmplementeerd

Gino: Enemies met correcte behaviour tree spawnen

Boris: Controller input

Milad: Memory eraser

Bo: Death animatie, materials opgeruimd, Safwan en animaties

Mededeling: Richard is donderdag 13/06 vrij.

Wat ik heb gedaan:

Ik heb vandaag gewerkt aan de movement clamping voor in de walkable area en daar ook onderzoek voor gedaan.

Stand up 13 Juni 2024

Robin: Gaat vandaag animaties afmaken

Boris: Gaat sound voor Jasper afmaken, gaat daarna reload afmaken

Gino: Gaat de structure bouwen

Safwan: Rest van de animaties finishen

Robin: Substance painten

Bo: Laatste animaties afmaken en importeren in unreal

Milad: Problemen met engine oplossen

Wessel: Rotation van de 2 handed weapon fixen, anders bij Florian helpen

Keith: Landmine review met Dylan, helpen waar kan

Florian: Rocket launcher maken

Dylan: Mensen helpen, dingen reviewen, kijken waar er nog dingen aangescherpt kunnen worden

Rafael: Code van de turret herschrijven

Owen: Shield afmaken

Randy: Beginnen aan de red dot sight

Max: Effectg maken voor de totem of undying

Anass: Ranged enemy shooting

Job: Healthbar van de enemy fixen

Jasper: Verder met de arrow, proberen de arrow 2 handed maken

Jonas: Impact grenade in de shop zetten

Eliza: Wachten op Delysha voor uitleg van remote grab

Henk-Jan: Kijken waar iedereen is en helpen waar nodig, art review

Delysha: Kwam later maar gaat vandaag Eliza helpen met remote grab en gaat verder met Movement clamping

Stand down 13 Juni 2024

Safwan:

Attack animatie van enemy geïmplementeerd en nu kan de enemy je attacken

Milad:

Memory eraser fixen en engine kunnen opstarten. Niet ver gekomen vanwege problems.

Anass:

Bug met UE maar wel gefixed en geleerd over behaviour trees.

Delysha:

Clamping voor movability gefixed. Volgende week aan de slag met hidable object

Max:

Groot gedeelte van de animatie af die speelt wanneer de totem activeert.

Raphael:

Code van turret veranderd en verbeterd en het werkt beter dan de vorige code

Keith

Begonnen aan de master material. Reviewen van landmijn

Wessel

Two handed weapon rotation gemaakt en polishen. Jasper helpen met two handed weapon, niet helemaal goed gegaan.

Jasper:

Standing arrow bezig gegaan. Proberen de two handed in de standarrow te fixen, werkte allemaal niet. Sounds zitten erin en volgende week verder fixen.

Jonas:

Impact grenade in de shop gezet, verder nog rond te klooiën zonder doel.

Robin:

De totem afgemaakt en staat in UE. Verder gewerkt aan nieuw model voor de shop en bezig geweest met de maan.

Dylan:

Bezig met het interacteren van de shop en dat er wat gebeurt en dat je goed kan aimen en veel mensen geholpen.

Bo:

Laatste animaties van de flying enemies gemaakt, staan in UE en ze werken ook. In principe is alle art af.

Gino:

Zonder iets te doen het spawn probleem met AI gefixt. Gepushed in de DEV channel staat e.a. aan info.

Boris:

Voor Jasper geluidjes lopen maken van scratch. Dichtbij het afkrijgen van reload **component**.

Eliza:

Niet zo'n productieve dag. Werken met de remote grab, doorgegeven aan Dylan.

Florian:

Begonnen met de switch op de gun, collide niet meer met je hand als je m vast hebt. Geen mapping context op. Walkable area gefixed.

Wat ik heb gedaan:

Ik heb eerst eliza geholpen met het uitleggen van de Remote grab daar kwamen we achter dat het beter was als dylan het ging fixen omdat hij het perongeluk had gebroken.

Daarna heb Ik met hulp van florian het eindelijk voor elkaar gekregen dat de player niet meer van de walkable area kan met behulp van clamping.

17 juni 2024

Stand Up:

Boris: Reload van SMG helemaal afmaken.

Robin: Totem naam goedzetten en dan de shop maken

Jonas: grenade reviewen

Jasper: Bugs fixen van de Arrow met wat hulp

Milad: verder aan Memory Eraser. Moet half 2 weg

Phoenix: texturen voor de impact grenade en todo's aanmaken

Delysha: de walkable area afmaken

Bo: art van de flying enemy reviewen en dan andere artists helpen

Job: healthbar to do af. Survival time begin en afmaken

Max: model van de Totem importeren. Animatie voor maken voor als hij active is

Gino: verder werken aan de struct

Wessel: verandering 2 handed weapon base. Helpen met Florian of Jasper

Keith: Material verder werken en dan helpen of verder

Owen: shield verder testen en de bullet fixen

Raphael: alle todo's van de Turret kijken en dingen fixen

Florian: Rocket Launcher maken en afhebben

Randy: scope afgemaakt en nu testen.

Eliza: rondhelpen bij mensen en aan het formulier zitten

Safwan: de flying enemy death erin zetten en geluid ervoor pakken

Dylan:

Richard: Kijken hoe iedereen ervoor staat kijken. Formulier laten invullen en rondkijken hoe het ervoor staat.

Boaz: pin van granade toevoegen

Anass:

Stand Down:

Boris: reload is klaar alleen nog op guns gezet worden

Robin: totem of undying zit in unreal en de shop zit in unreal alleen nog details en heeft meer details toegevoegd en chaders

Jonas: impact grenade is revieuwd en wacht nu op model

Jasper: met wessel aan de arrow zitten werken en werkt bijna helemaal

Milad:

Phoenix: textures zijn bijna helemaal af en gaat alles in unreal zetten

Delysha: is bijna klaar met de shelter alleen nog health sytem fixen

Bo: sounds voor de flying enemy gezocht

Job: bezig met survival time en probeert morgen klaar te zijn

Max: totem effect afgemaakt

Gino: wave sytem is eindelijk gefixt en boris geholpen

Wessel: Removed bandaid fix and optimized rotation calculation in BP_2HWeaponBase and worked with Jasper on the arrow\.

Keith: material af gemaakt boris geholpen

Owen: shield werkt en raycast bullet

Raphael: turret is af en werkt en is geriviewd

Florian: rocket loanger bijna helemaal af en reload sytem zetten

Randy: perforce fixen en werkt weer

Eliza: bezig met github dingen die gedaan moesten worden

Safwan: flying enemy is af alleen nog sounds er in zetten

Richard: veel geholpen en reviewed en met

Dylan: mensen geholpen en reviews gedaan en de remote grab gefixed

Boaz: granaat is af en heeft gewerkt aan de seringe en mensen geholpen

Anass: ranged enemy kan damage doen alleen bezig met schieten

Wat ik heb gedaan:

Ik heb er vandaag voor gezorgd dat we een shelter hebben om achter te schuilen ook heeft de shelter nu een health system ik moet er alleen voor zorgen dat hij helemaal werkt en in orde is en dan ben ik klaar.

18 juni 2024

Stand Up:

Issabel: wilt de game spelen en gaat de opdracht hlo voorbereiden voor volgend jaar

Boris: gaat de reload polishen en uitleggen hoe het werkt

Robin: gaat laatste puntjes op de shop zetten

Jonas: gaat model van impact grenate in zetten

Jasper: gaat verder met de arrow

Milad:

Phoenix: afmaken van textures en zorgen dat het in de game gaat

Delysha: gaat de shelter af maken

Bo: helpen met de sounds implementeren

Job: gaat verder met de survival timer

Max:

Gino: gaat rond helpen en aan de git zitten

Wessel: gaat jasper verder helpen

Keith: gaat bezig met het git formulier

Owen: shield laten reviewen

Raphael:

Florian:

Randy:

Eliza: gaat verder met de git opdracht

Safwan: gaat sounds van flying enemy toevoegen

Richard: gaat de game spelen en feedback geven en heeft om 3 uur een online gesprek met zijn dochters school

Dylan: gaat mensen helpen is klaar met zijn taak

Boaz:

Anass:

Stand Down:

Richard: veel reviewed

Florian: reloading systeem te inzetten, niet gelukt heel goed

Raphael: alle work op iets

Owen: shield reviewed, document bezig mee

Max: Totem bijna klaar

Annas: ranged enemy afgemaakt

Job : timer is nu klaar

Jasper : met Wes proberen te bugs van de arrow te fixen, bijna af

Safwan : veel geholpen and alle sounds in gegoooid

Milad : memory eraser toevoeged

Eliza : met GitHub geholpen and retrospectieve gepland

Gino : ranged shooting probeert te doen.

Bo : alle geluiden van de flying enemy gevonden en gestuurd om geïmplementeerd te worden

Dylan : nieuw shop model ingezet

Robin : shop model gefixed, meer effecten

Phoenix: model van de impact gernade af

Wessel : kijk na Jasper's ding

Jonas : impact gernade met de model zit in en gepushhed

Kieth: niet veel, probeert beetje te helpen

Isabelle: encouraging words, en volgende jaar gepland

Wat ik heb gedaan:

Vandaag moest ik eerder weg wegen privé omstandigheden alleen heb ik er wel voor gezorgd dat de health system van de shelter helemaal werkt en dat de shelter dus weg gaan en terug komt na 15 seconden ik ben super trots om me eind product.

20 juni 2024

Stand Up

Sprint 6

We beginnen met de laatste puntjes op op de I te zetten en we doen vandaag de retrospective en de sprint review