

## Standup 28 Mei 2024 sprint 5

**Robin:** Afmaken van de granaat

**Jonas:** Handposes afmaken

**Boaz:** Granaat afmaken

**Keith:** De landmijn afmaken

**Richard:** Meeting met Replica Glu Job, komt langs om te kijken. En code review doen

**Delysha:** Heeft movement afgemaakt; enemies moeten door de muur komen, maar de speler niet. Vraagt hulp als nodig is.

**Rafael:** Maakt turret deployment af

**Randy:** Maakt blockout af en zet puntjes op de i, daarna importeren

**Max:** Time delay uitzetten

**Job:** Zorgt ervoor dat de health bar leeg gaat als enemy damage neemt. Heeft tandartsafspraak, dus gaat vroeg weg

**Gino:** De ranged enemy debuggen

**Bo:** Flying enemy afmaken

**Safwan:** Flying enemy afmaken (code)

**Boris:** De baseclass van de gun reload afmaken en een begin maken aan de SMG reload

## Standdown 28 Mei:

**Jonas:** Gestopt met 2-handen weapon omdat hij Unreal nog niet helemaal snapt en gaat nu verder met een item dat je kan gebruiken

**Dylan:** Was bezig met de shop en heeft mensen geholpen

**Florian:** Bezig geweest met fysieke knop voor de gun

**Job glu:** Heeft aan portfolio gewerkt en mensen geholpen

**Owen:** Heeft aan de behavior tree gewerkt en aan de turret

**Rafael:** Had problemen met collision en richting van turret gefixt

**Randy:** Was bezig met importeren van wapen, is gelukt en nu bezig met blockout

**Max:** Heeft met de Oculus gewerkt en daarna geprobeerd ervoor te zorgen dat mensen dingen konden testen

**Gino:** Heeft met enemy movement gekloot en het is gefixt. Nu kan hij dood, alleen het model nog fixen

**Boris:** Heeft een deel van de dynamische gun gefixt en het dynamic reload systeem is bijna af. Gaat donderdag verder met de reload

**Phoenix** heeft gezeten aan portfolio en heeft dingen geïmporteerd

**Milad** heeft aan input detection gewerkt en gefixt

**Bo** heeft vandaag het model af gemaakt van de flying enemy en gerigged alleen nog animatie en wat puntjes op de I

**Robin** heeft de granaat in Unreal gezet en is onderzoek aan het doen aan de landmijn

**Safwan** heeft de enemy zig-zag eindelijk af kunnen maken

**Eliza** heeft mensen geholpen is al klaar met haar to-dos

**Wessel** heeft zijn script half geschrapt en heeft Randy geholpen met het model en is bezig met functionaliteit van weapon

**Boaz** was met de vr bril connection op zijn laptop, input en de granaat

**Keith** heeft zijn bug gefixed met de landmijn gooien en heeft aan materials gewerkt

**Richard** een meeting met bedrijf Replica en die komen een keer langs, heeft mensen geholpen met code issues wou code review doen dat wordt donderdag

**Delysha** heeft aan de Invisible wall gewerkt voor de walkable area alleen niet af kunnen krijgen ze vraagt hulp aan richard donderdag

Vandaag heb ik mensen geholpen aangezien ik niet té snel klaar wil zijn met dit. Ik heb een héél klein beetje rond gespeeld met de font en de animatie van de damage indicator

## **Standup 30 mei 2024 sprint 5**

**Phoenix:** Texturen van de Stand Arrow maken en feedback vragen aan de artist

**Robin:** Landmine design maken

**Job:** Healthbar functioneel maken en afmaken, en zorgen dat deze naar beneden gaat

**Boris:** Reload systeem afmaken en de SMG aanpassen zodat deze kan herladen

**Jonas:** Onderwerp veranderen naar usable items, en concept en user stories maken

**Milad:** Verder werken aan de memory eraser

**Bo:** Texturen maken van de Flying Enemy en importeren in UE

**Wessel:** Om 10 uur naar de meeting gaan en werken aan de blockout van de gun

**Keith:** Verder werken aan de landmine om deze functioneel te krijgen

**Richard:** Om 10 uur aansluiten bij de presentatie van Go Spooky, kaarten reviewen op Codecks

**Boaz:** Werken aan de granaat

**Dylan:** Om 10 uur de presentatie volgen en de shop afmaken, geen hulp nodig

**Gino:** Model uitzoeken en de collider aanpassen

**Delysha:** Invisible wall afmaken met behulp van Richard

**Owen:** Behavior tree afmaken zodat de turret aanvalt, hulp nodig van Gino

### **Standdown: 30 mei**

**Phoenix:** Textures gemaakt voor de standing arrow, experimenteert met kleuren en texturegebruik

**Robin:** Begonnen aan de landmine, heeft schetsen gemaakt en start in Blender

**Job:** Health systeem geprobeerd, niet gelukt, gaat maandag verder

**Boris:** Dynamisch reloadsysteem is af, moet nog in VR getest worden, begonnen aan de SMG reload

**Jonas:** Begonnen aan de impact grenade als usable item

**Milad:** Verder gewerkt aan de memory eraser, begint nu aan enemy stunning

**Bo:** Begonnen aan animaties voor de flying enemy en in Unreal gezet

**Wessel:** Doorgewerkt aan de rotatie, begonnen aan de implementatie van quaternions

**Keith:** Aan materialen van de landmijn gewerkt en verder gewerkt aan de input van de landmijn

**Richard:** Bijgewoond bij GoSpooky, lesgegeven over input in Unreal, gereviewd, met Owen gekeken naar de behavior tree, Delysha geholpen met de navmesh

**Boaz:** Gewerkt aan de normale granaat, alleen de explosie moet nog gefixt worden

**Dylan:** Aan de shop gewerkt

**Gino:** Bugs van Wessel gefixt, model uitgekozen en geplaatst

**Delysha:** Geëxperimenteerd met box colliders, maandag navmesh testen

**Owen:** Behavior tree van de enemy afgemaakt

**Eliza:** Heeft haar eigen werk gedaan

**Safwan:** Doorgewerkt aan zigzag en flying enemy movement, range detection van de speler

**Max:** 3 kaarten laten reviewen

**Florian:** Heeft input van de weapon switch gedaan, maandag hulp nodig van Richard

Ik heb aangesloten bij Go Spooky, en heb een beetje aan mijn portfolio gewerkt vandaag.

### **Standup 3 juni 2024 Sprint 5**

**Robin:** Gaat werken aan de granaat landmijn

**Job:** Gaat werken aan de healthbar

**Boris:** [geen informatie gegeven]

**Jonas:** Gaat werken aan de granaatfunctie

**Milad:** Gaat stuns toevoegen, hoopt dat het volgende week klaar is

**Bo:** Werkt aan de zigzag animatie

**Wessel:** Heeft gewerkt aan two-handed wapens en gaat proberen om de rotatie toe te

voegen. Gaat weg rond de pauze

**Keith:** Gaat de landmine input invoegen om te gooien

**Richard:** Gaat veel reviews doen en teams aansturen om in de main scene werk toe te voegen

**Boaz:** Gaat verder werken aan de granaat

**Dylan:** Gaat verder werken aan de shop

**Gino:** Gaat het attack-gedeelte toevoegen aan de enemy

**Delysha:** Gaat werken aan de walkable area

**Owen:** Gaat werken aan de turret

**Eliza:** Damage numbers toevoegen

**Safwan:** Gaat de animatie implementeren in de behavior tree

**Max:** Gaat kaart laten reviewen en daarna werken aan de Totem of Undying

**Rafael:** Gaat werken aan de turret

### **Standdown 3 juni 2024 Sprint 5**

**Delysha:** Geen succes ervaren, want navmesh werkt niet

**Bo:** Moeite met het exporteren van animaties

**Boris:** Motivatie was wat minder, dus heeft niet veel aan het reloadsysteem kunnen werken

**Robin:** [geen informatie gegeven]

**Phoenix:** Heeft substance painting gedaan

**Boaz:** Granaat is af

**Dylan:** Shop is af

**Eliza:** Nieuwe enemy damage numbers geïmplementeerd

**Jonas:** Impact grenade bijna klaar

**Keith:** Input is klaar, moet bugfixing doen

**Richard:** Heeft veel mensen kunnen helpen

De damage nummers zijn nu geïmplementeerd. Ze zijn nu duidelijk zichtbaar en zijn altijd naar de speler gericht.

### **Standup 4 juni:**

**Dylan:** Shop zit in de game, wil een hovermenu maken maar gaat anderen helpen

**Florian:** Werken aan trigger, wilde gisteren niet lukken

**Owen:** Turret attack maken

**Randy:** Verder met wapen in detail maken

**Max:** Kaart laten reviewen

**Jonas:** Verder aan de impact grenade

**Jasper:** Verder aan de arrow en testen in VR

**Robin:** Verder met de landmine

**Boaz:** Granaat in de main map

**Boris:** SMG blockout in de main map werkend

**Gino:** Mensen helpen

**Bo:** Animaties in Unreal zetten

**Safwan:** Flying enemy fixen

**Phoenix:** Standing arrow pushen naar main

**Eliza:** Mensen helpen

**Wessel:** Rotatie, two-handed weapon

**Keith:** Landmijn goed laten werken

**Richard:** Reviewen en zoveel mogelijk in de main map hebben