**Hoe wordt er bepaald welke code er moet worden geschreven?**

* Door te kijken welke game onderdelen er allemaal zijn en te kijken wat wat voor systemen we hier allemaal voor nodig hebben

Vervolgens schrijven we dit in de trello op zodat wij kunnen zien wat er nog moeten maken en wat we al hebben gedaan

**Waar wordt de code in geschreven?**

* We schijven de code in c# (unity engine) en gebruiken hierbij de volgende editors: Rider, Visual studie code, Visual studie 2019

**Hoe bepaal je of de code goed genoeg is? Waar moet deze aan voldoen?**

* Hebben we een naming convension aangehouden of niet?
* Is het nog duidelijk kan iemand anders het ook gewoon nog lezen.
* Heeft het geen errors
* Daalt de performance niet te veel

**Hoe zorg je dat de code voor iedereen begrijpelijk is? (code conventions)**

* Door een naming convension aan te houden

Zelf heb ik hier al is naar gezocht en heb ik niet echt een “naming convenions” gevonden voor unity c# dus is het meer van lijkt het allemaal op elkaar of is lowercase / upercase bij elke variable / function anders

**Wie controleert de code en wanneer wordt dit gedaan?**

* We controleren beide elkaars code. zodat we elkaar vooruit kunnen helpen en elkaar tips of tricks kunnen geven wanneer we wat zien

Dit doen we op een gelegen moment dus niet opeens “ja ik ga nu je code controleren” maar wanneer alles wat af moest (deadlines) af is.

Zouden we de tijd kunnen nemen om alles even te controleren

**Hoe deel je de code met elkaar en hoe wordt deze zo nodig samengevoegd in het prototype?**

* Wij delen alles door gebruik te maken van github. Na elke keer dat je hebt gewerkt push je al je werk door naar github zodat de andere het weer kan pullen zo zorgen we ervoor dat we alles ten alle tijden hebben

**Hoe wordt er gecontroleerd of de code in het prototype het gewenste effect heeft?**

* Wij testen zelf natuurlijk ook vaak of het werkt maar dan is het de vraag voelt het ook lekker aan het kan zijn dat omdat jij het hebt gemaakt je zit van ja ik vind van wel maar je moet ook weten hoe het voor andere is dus mogelijk een playtest doen met iemand die nieuw is en nog niks weet en gewoon kijken hoe het gaat

**Hoe controleer je of het prototype nog een goede performance behoud?**

* Gliched het niet en hebben we nog een goede FPS of deze extreem gedaalt door een bepaald onderdeel?

**Hoe gaan jullie om met versiebeheer? Zijn er branches? Hoe houden jullie de commits duidelijk?**

* Wij werken allemaal in dezelfde versie zodat we geen fouten krijgen omdat we in andere versie werken.
* We werken met maar een branch “ master branch “ omdat we persoonlijk niet weten hoe je moet werken met branches
* De commits moeten duidelijk aangeven wat jij hebt gecommit dus niet “nieuw dingen toegevoegd” maar bijvoorbeeld “simple character movement toegevoegd” als je character movement hebt toegevoegd

**Hoe voorkomen jullie conflicten in je versiebeheer?**

* We werken allemaal in de zelfde versie zodat we geen fouten krijgen of errors krijgen omdat het niet word ondersteund in een ouder en of nieuwe versie

**Hoe zorgen wij dat we al bezig kunnen zonder art assets te hebben (moeten nog worden gemaakt)?**

* We werken al aan de scripts door te bedenken wat hebben we allemaal nodig “waar zijn de artist nu mee bezig” en wat hebben we nodig om dat wanneer het klaar is zo snel mogelijk te laten werken.

Wanneer we dit weten gaan we aan de slag door een “graybox” te maken van alles wat we nodig hebben en dan alles te replace met de echte art

**Hoe zorgen wij dat alles optijd af is?**

* We zorgen dat altijd optijd af is door deadlines in te stellen “wanneer moet ... af en wanneer moet ... af” naturlijk kan dit niet altijd aangehouden worden als er opeens ... gebeurd dit maakt niet uit als het een goede redenen hebt dat het niet is kunnen worden gemaakt. En hopelijk word het dan natuurlijk ook gemeld dat jij ... niet kan maken omdat je ... hebt zodat de andere er rekening mee kunnen houden

**Hoe zorgen wij wat af is en wat niet?**

* Alles wat wij gaan / moeten maken plaatsen we in de trello zodat we allemaal duidelijk kunnen zien “hij of zij is hier mee bezig”

“dit” moet nog worden gedaan en “dit” is al gedaan