**Alieke - Intro, Planning,**

**Faf - Concept, Tenchnisch Concept**

**Lara - Grafisch Concept GUI, Functionel Concept**

**Rene - Grafisch Concept enemies, Organisatie Naming**

**Sunray - Grafisch Concept Character, env**

**Sven - Is gonna stand there and be pretty.**

**We gaan bij de intro allemaal 1 voor 1 vertellen wie we zijn.  
Heel veel dingen staat in de GDD voor als je iets niet weet wat je moet vertellen. En natuurlijk kan je ook vragen.**

**Alieke. Dia 2, 5, 6, 7 ,8,**

**Intro**

* Vertellen wie we zijn en de inleiding doornemen.

**Planning**

* Uren registratie doornemen .
* Assetlist uitleggen. Voor Assetlist de assettype/onderverdeling uitleggen c:.
* Voor planning weekelijkse planning uitleggen en de sprints.
* mooi staan voor trello.

**Faf. Dia 3, 4, 16, 17  
Concept**

* Samenvatting Story.
* Flow uitleggen klein samenvatting hoe je   
  door de game komt

**Technisch Concept**

* Camera.Firstperson en hoe het werkt
* Enemies. Hoe ze gaan werken.
* Player Abilities. Experience, Crafting, Pickups

UML laten zien.

**Presentatie Beëindigen.**

**Rene. Dia 9, 12, 13**

**Organisatie**

* Naamgeving uitleggen
* mappenstructuur in unity uitleggen. erbij vermelden waarom de mappenstructuur zo is. (dus om gitconflicten te voorkomen)
* Vertellen dat we github en source tree gebruiken.

**Grafisch Concept**

* Enemies. uitleggen hoe de enemies eruit zien.

**Lara. Dia 10, 15**

**Function Concept.**

* Controls uitleggen
* Enemies . De soorten uitleggen.
* player Abilities . lvlen en daarbij uitleggen dat je je stats kan upgraden.  
  Crafing systeem, Erbij uitleggen dat je health consumables kan maken.
* Pickups uitleggen.

**Grafisch Concept**

* GUI. Gui laten zien en elementen ervan uitleggen

**Sunray. Dia 11, 14**

**Grafisch Concept**

* Character. Uitleggen waarom de main character er zo uit ziet.
* Environment - Uitleggen over de environment en hoe het eiland eruit komt te zien. Tropisch eiland. Ook labyrinth.