

## 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 blackout 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

## Stand Up 11 juni 2024:

Phoenix: verder werken met de blackout 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 rond kijken 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

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

Er was een bug naar boven gekomen die een Null data error doorgaf terwijl er geen probleem was met Prints en Breakpoints dus ben een Struct gaan opzetten met wat hulp.

## 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 17 juni:

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 sering en mensen geholpen

Anass: ranged enemy kan damage doen alleen bezig met schieten

## 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 grenade 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 revieuwen

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 18 juni:

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

## 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