

Algemene Notities:

- **Unity Versie:** 2022.3.19f
- **Lijdende Developer:** Olli Appelt
- **Lijdende Artist:** Ryan van Ingen
- **Product Eigenaar:** Ihsan Topcuoglu
- **SCRUM Master:** Thom Koper

Trello aanmaken en inrichten

Spel ontwerp maken, daaronder valt CoreGameplay, Stylesheet, etc.

Per mechanic een OnePage: Duidelijke uitleg over wat een mechanic doet en waar het voor is.

Pipeline: Unity versie, IDE, Github, SCRUM tool.

Conventies: Hoe wordt code geschreven, hoe wordt art gemaakt, etc

Technisch Ontwerp: UML, Hoe maak je een mechanics/feature.

Functioneel Ontwerp: Flowchart, OnePage, Concept Document.

Commits: Duidelijke korte benaming. Beschrijving in detail; Changed, Added, Removed, Fixed. Mechanic duidelijk uitgelegd in initial commit.

Branches: Elke mechanic nieuwe; **mechanic/swiping**. Mechanic duidelijke naamgeving, uitleg over mechanic wordt aangegeven in OnePage of Commits op GitHub. **Develop:** MET TOESTEMMING LEADDEVELOPER. Pull Request aanmaken en bespreken. Implementeren en testen met andere mechanics. **Master:** Einde van de sprint wordt hierin alles gepushed, zonder Errors and Bugs.

Pull Requests: Voor mergen van features pull request aanmaken en laten controleren van de LeadDeveloper. Bij goedkeuring Naam en beschrijving duidelijk en dan mergen. Na het mergen direct nieuwe feature/mechanics implementeren in Develop. Bij afkeur moet de pull request nog eens worden gecontroleerd op: Naam, Beschrijving, Errors, Merge Conflicts, etc.

README: Zodra een nieuwe feature/mechanic is geïmplementeerd DIRECT OnePage en code toevoegen aan ReadMe in Github in hierarchy;
Onderzoek

SceneManagement: Master: Eind Scene met alle mechanics af en getest, Develop: Voor implementeren van features en mechanics met elkaar. Testen wordt ook in deze scene gedaan, Duidelijke naam voor scene van elke nieuwe mechanic. In deze scene wordt de mechanic gemaakt.

Developer Notities:

Code Conventies: Zie GitHub README

Engine Conventies: Duidelijke Hierarchy waar alles te vinden is;

Assets -> Scripts -> MechanicScripts -> Swiping -> Swipe.script

Assets -> Models -> EnvironmentModels -> Props -> Rocks -> Rock01.Model

VersieBeheer:

DOD:

DOR:

Changelogs:

Testplan, etc:

Artist Notities:

Engine Conventies: Duidelijke Hierarchy waar alles te vinden is;

Assets -> Models -> EnvironmentModels -> Props -> Rocks -> Rock01.Model