

Notule Sprint Planning

Development :

We hebben besloten om de MoSCoW methode te gebruiken, zodat we prioriteiten kunnen stellen, waardoor wij sneller een game echt af kunnen maken. Hierdoor kunnen wij ook een overzicht houden

De dingen die we op must hebben gezet zijn voornamelijk dingen van de core gameplay. Ook dingen die belangrijk zijn zodat de game functioneert.

Andere dingen we ook onder must hebben staan zijn de dingen die je opzet voordat je begint met het maken de game, dus denk aan de sprint planning, versie beheer, code conventie. Ook een beslissing gemaakt over welke unity versie we gebruiken, Versie 2022.3.19f1 en ook de pipeline afspraken

We hebben ook dingen onder should gezet omdat we die ook in de game willen hebben maar die niet voor de eerste sprint af hoeven te zijn, dus denk vooral aan geluid, social media link, revive na death en de menu's en de interactions met de menu's

Dit hebben we ook voor de art dingen gedaan. De dingen die onder must hadden gezet zijn de auto (dit is de player model), een paar obstacles en de belangrijke ui elementen, zoals een main menu button en een click to play. De dingen die we onder should hadden gezet waren bijv dat de auto een animatie heeft voor links en naar rechts gaan. Geluid related dingen. Een idle animation en de revive knoppen