**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 make**n, 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 geimplenteerd DIRECT OnePage en code toevoegen aan ReadMe in Github in hierarchy;

<a href="/Documents/StudentNaam/">Onderzoek</a>

**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**