

Notulen/Persoonlijk logboek - Anna

10 mei

Vandaag hebben we besloten wat voor mythe we willen voor onze game. De mythe die we hebben gekozen is Amaterasu, die we in de Unreal dimensie gaan maken. Het wordt een 3D game.

11 mei

De documentatie is vandaag opgezet. Joost, Sarenka en Anna zijn begonnen met het maken van concepten/schetsen en een moodboard. De Github en Trello zijn ook opgezet.

17 mei

De Trello is verbeterd. We zijn vandaag bezig geweest met de blokken van concepten.

Joost heeft de eerste versie van blokken van de huizen afgekregen. Zakaria was afwezig.

18 mei

Vandaag de eerste daily standups gedaan. Iedereen loopt op schema. We hebben afgesproken de volgende les even met Zakaria te praten over omstandigheden.

20 mei

Vandaag hebben we met Zaka gepraat. Ook zijn we eruit gekomen wat we gaan doen. Milan heeft de blokken van de huizen in zijn Unreal project gezet. Sarenka, Joost en Anna zijn doorgegaan met de concepten. Voor dinsdag hebben we afgesproken dat Sarenka de presentatie gaat geven en Milan de gameplay laat zien.

21 mei

Vandaag de eerste sprintreview gehad. Ondanks de spanningen in de onderlinge communicatie is het best wel goed gegaan. Er staan een aantal onvoldoendes maar die zijn weg te werken.

26 mei

Iedereen is lekker bezig. Het gaat een beetje stroef aangezien Zakaria nog steeds niet bezig is geweest met de walksystem van de enemy.

3 juni

Vandaag hebben we de tweede sprintreview gehad. Het ging erg slecht. Zakaria heeft niet veel afgekregen en er was nog niks gemerged in het project. Tussen Sarenka en Zakaria ging het niet even goed als gehoopt.

16 juni

Vandaag moet alles écht af zijn. Anders ben ik bang dat we de reparatieweek nodig hebben. We gaan ons best doen om de textures af te krijgen.

18 juni

Vandaag de derde sprintreview gehad. Het ging verrassend goed! Berend en Olmo stonden versteld over hoever we zijn gekomen. “Het kan zomaar nog wat worden” werd ons positief meegegeven. We moeten alleen nog even de laatste puntjes op de I zetten.

De focus voor de komende twee weken zijn: De player animations fixen, de items die je moet verzamelen laten opvallen en de persoon waar je in het begin mee praat laten opvallen.