Defenition of done sprint 2

**Test Rapport maken:** Alle gemaakte functionaliteit van de ontwikkelde taak erin staat met beschrijving van hoe de functionaliteit getest moet worden. En het document voldoet aan de conventies. Zie conventielijst.

**Afspraken opstellen voor mergen:** Als er afspraken zijn gemaakt en hoe deze gehanteerd moeten worden per scenario. En het document voldoet aan de conventies. Zie conventielijst.

**Moscow maken:** Wanneer beschreven is: Wat er in het product moet, Wat we er in willen, Wat er in kan, Wat er niet in moet. De hele groep moet inhoudelijk overeenkomen met wat er in het document staat. En het document voldoet aan de conventies. Zie conventielijst.

**Main Menu maken:** Een design gemaakt van het main menu. De stijl moet overeenkomen met die van het options menu. Er moet op het menu staan:

* New Game
* Load Game
  + Save File
* Options
* Quit

Het main menu moet geprogrammeerd zijn. Alleen de functionaliteit van “New Game”, “Options” en “Quit” moet werken. Ook moet het eindresultaat voldoen aan de conventies. Zie conventielijst.

**Programon maken:**  Als er één texture gemaakt is voor de programon, er een class is gemaakt voor een programon. De volgende methodes moeten erin: ActivateAbillity, Update, Load, Exit. De variables (stats) moeten ook in de class staan. Ook moet het eindresultaat voldoen aan de conventies. Zie conventielijst.

**AI maken:** Als er een AI is die terug vecht, verdedigende abilties gebruikt als deze zwakker wordt. Deze dient in ons product te zitten. Ook moet het eindresultaat voldoen aan de conventies. Zie conventielijst.

**Battle GUI maken:** Er dient hiervoor eerst een design gemaakt te worden. Hierop moet staan de health, level, xp to level en naam van allebei van de programons. Er moet een mogelijkheid zijn om de aanval te kunnen selecteren, om aan te vallen, om weg te rennen en programons te wisselen. De functionaliteit van aanval selecteren en aanvallen moet werken en de health, level, xp to level en naam van allebei de programons moet worden weergegeven. De optie om weg te rennen hoeft nog niet te werken. Het eindresultaat dient gelijk te zijn met het design en voldoen aan de conventies. Zie conventielijst.

**Aanvallen maken:** Er dient een document zijn opgesteld. Hierin moet een tabel staan met: De naam van een aanval, de groep van de aanval en de damage van de aanval. Ook moet er een tabel zijn met stats boosting attacks. Hierin staat welke stat er geboost wordt, welke groep de stats boost attack is, de verhoging van de stat en de naam van de stats boosting attack. Dit document moet voldoen aan de conventies. Zie conventielijst.

Er dient een aanval class gemaakt zijn. Waarin een methode staat waarmee je aanvallen kan aanmaken met naam, groep en damage. Ook moet er een methode zijn voor de stats boosting attack. Met deze methode moet je ook aanvallen kunnen aanmaken maar dan met naam, groep en verhoging van de stat. Deze class moet voldoen aan de conventies. Zie conventielijst.

**Level systeem maken:** Als er een class aangemaakt is waarin het level, stats en xp per level bijgehouden wordt. Deze class moet voldoen aan de conventies. Zie conventielijst.

**Eindbaas maken:** Als er een texture is gemaakt. Een class gemaakt is voor de eindbaas. Een dialoog start wanneer je tegen hem gepraat wordt. Dat er een gevecht kan worden gestart met de eindbaas. Deze class moet voldoen aan de conventies. Zie conventielijst.

**Maken van gamestates:** Een diagram maken van hoe de states met elkaar verbonden zijn in Visio. De states moeten gehandeld worden in de Main class. Alles moet voldoen aan de conventies. Zie conventielijst.

**Loop (lopen) mechanics maken:** Er moet een programon kunnen lopen van tile naar tile. En de programon mag niet op gebieden kunnen lopen waar deze niet mag lopen. De code moet voldoen aan de conventies. Zie conventielijst.

**Programon recruit systeem maken:** Na een niet boss battle moet er een mogelijkheid komen om de programon te recruiten. Als er op ja gedrukt wordt moet de desbetreffende programon aan jouw lijst van gerecruite programons worden toegevoegd. Maximaal 3. Hiervoor moet een aparte class gemaakt worden. Deze class moet voldoen aan de conventies. Zie conventielijst.

**Portable Comtak Device maken:** Er moet een design gemaakt worden. Er moet een lijst gegeneerd worden met welke programons gezien en gerecruit zijn. In het product moet deze lijst weergegeven worden en de weergave moet gelijk zijn aan het design. Alles moet voldoen aan de conventies. Zie conventielijst.

**Lijst met textures en sprites maken:** Deze is af wanneer er een lijst is gemaakt met alle textures en sprites die in de test map komen. Dit document moet voldoen aan de conventies. Zie conventielijst.

**Battle Mechanics maken:** Er moet een class gemaakt worden waarmee het mogelijk is om te kunnen aanvallen en kunnen weg rennen. Defensieve aanvallen(stat boosting attacks) moeten ook werken. De class moet weten welke aanval effectief is tegen een andere programon. De class moet kunnen switchen van programons. Deze class moet voldoen aan de conventies. Zie conventielijst.

**Support voor dialogen maken:** Er moet een design gemaakt worden hoe de dialogen worden weergegeven. En Als er een methode is gemaakt die je kan aanroepen waarin je meegeeft: wat er in de dialoog box moet komen en of het een ja/nee vraag is. Deze dialogen moeten doorklikbaar zijn door middel van de interactie knop. Alles moet voldoen aan de conventies. Zie conventielijst.

**Basis map maken:** Er moet een schets gemaakt worden voor de basis map/test map. Aan de buitenkant van de map moeten bomen staan. Ook moet de map worden weergegeven en de buitenkant moet collision hebben zodat je niet van de map af kunt. Alles moet voldoen aan de conventies. Zie conventielijst.

**Menu met huidige programons in het team maken:** Er moet een design gemaakt worden. Hierin moet worden weergegeven de programons die op dit moment in je team zitten (max 3). De volgende informatie moet worden weergegeven van de programons: Naam, XP balk met huidige xp en waarin je kunt zien hoeveel nog nodig is voor het volgende level en Level.

Daarna moet het design geprogrammeerd worden en de volgende functionaliteit moet werken: De weergave van Naam, XP balk met huidige xp en waarin je kunt zien hoeveel nog nodig is voor het volgende level en Level.

**Klassendiagram maken:** Er moet een klassendiagram gemaakt worden van alle klassen die sowieso in ons programma moeten komen. Alles moet voldoen aan de conventies. Zie conventielijst.

**Options Menu:** Als het opties menu gelijk is aan het design. Als de opties aangepast kunnen worden en deze instellingen worden opgeslagen in de xml. Alles moet voldoen aan de conventies. Zie conventielijst.