|  |
| --- |
| Cука Шпинат |
| Definition of done. |
| Sprint 3 |

|  |
| --- |
| 15-12-2015 |

# Onderzoeken

**Audiohandeler class onderzoeken.**

Er is een document in de GIT te vinden met een onderzochte manier om ervoor te zorgen dat de klasse meerdere geluiden kan verwerken.

**Geluids bibliotheek documenteren.**

Er is een document in de GIT te vinden met een volledige lijst met alle geluiden die nodig zijn voor iedere actie in het spel. Een lijst met background music. geluidseffecten voor in het menu en voor in-game. Met daarbij de bestands locaties en de bronnen.

# Programmeren

Voor elk programmeer project moeten de conventies kloppen!

Elk visueel programmeer project moet kunnen scalen aan de resoluitie.

**Audio handeler programmeren.**

Je kunt aantonen dat de klasse elk geluid in de game kan handelen. Dat houdt in

1. inladen.

2. afspelen.

3. er kunnen meerdere geluiden tegelijk afgespeeld kunnen worden.

**Scaling, opties menu programmeren.**

Het design van het opties menu veranderd niet als de resolutie wordt aangepast.

**Bullet sprite aanpassen.(kogel recht eruit)**

De kogel komt voor alle richtingen, netjes uit het midden van de player sprite.

**Keybindings menu programmeren.**

Er is zichtbaar welke key, aan welke actie gebonden is. En welke WII mote toets aan welke actie gebonden is. Iedere actie moet voor het keyboard en de WII mote rebindable zijn.

**Highscore systeem programmeren.**

De player naam moet opgeslagen worden, de player score moet opgeslagen worden. Ze moeten allebei gesorteerd en gelezen kunnen worden. Het moet naar een textbestand schrijven.

**Keyboard en WII remote controls aan mainmenu geven.**

Je kunt de main menu cursor bewegen met het toetsenbord en met de wiimote knoppen.

# Testen

Voor elke test taak, zorg dat je je bevindingen opschrijft in een word document, en deze op de GIT zet onder de naam: (taak naam)\_test\_(Je eigen naam).docx.

Iedere test moet op meerdere platformen gedaan worden.

Iedere taak moet door minstens twee personen getest worden.

**Testen gamestates.**

**Testen player ruimte physics.**

**Audio handeler testen.**

**Gameover screen testen.**

**Opties menu testen.**

**Scaling testen.**

**Kogel sprite testen.**

**Keybinding menu testen.**

**Keyboard en WII mote controles in main menu testen.**

**Testen main menu.**

**Testen gamestates.**

**Astereroid explosion testen.**

**Player exploision testen.**

**Highscores testen.**

# Implementeren

Je zorgt ervoor dat de geteste code, goed werkt in de complete solution. Denk goed aan de conventies. Zorg dat alles goed afgeschermd is doormiddel van access modifiers. Zorg dat er geen onnodige code in de Game1.cs staat. Laat je werk controleren door iemand anders.

**Audio handeler implementeren.**

**Geluidsbiblitheek implementeren.**

**Opties menu implementeren.**

**Kogel sprite implementeren.**

**Highscore menu implementeren.**

**Main menu implementeren.**

**Asteroid explosion implementeren.**

**Player explosion implementeren.**

**Game over screen implementeren.**

**Keybindings menu implementeren.**

**Implementeren loadingscreen.**

# Overig

**Sprint review voorbereiden.**

Zorg voor een werkende solution waar geen onafgemaakte taken in staan. Spreek van te voren door wie het woord doet, en wie wat laat zien.

**Klasse diagram genereren.**

Gebruik de functie in Visual Studio en zet het op de GIT.