**BRA**

**Bättre workflow**  
- bättre kommunikation –prog (pratar mer med varandra och kollar varandra kod)  
-Lär sig, kommer in i hur man ska jobba (kommer in i stilen, snabbare på att göra animationer)

**Soft codat**  
-Fiender  
-Spelare  
-Projektiler  
-(man kan ändra i txt filer)

**Design aspekten**-Ändrar dokument oftare

**DÅLIGT  
STRESS**  
-Mycket grafik  
-En del content kvar att koda

**Uppdelning av arbete  
-**Grupprollerna  
-Fixa pipeline(strukturera upp)

**Dåliga på att uppdatera Scrum, feature def och backlog samt task tracker**

**Stress:  
Lättare design**-Mindre komplext  
-MER PESSIMISM : så att man räknar med mer tid för mindre grejer  
Förhindra: gjort det tidigare  
  
**Uppdelning av arbete:**  
-Leads -> Mer administrerande  
\*Förmedla pipeline från början

**SCRUM**  
-Gå igenom backlog + feature definition på varje möte

**Att fokusera på inför Final**

-Få klart Gameplayen  
-Ändra spelets upplösning till 1080p  
-AI -> Alla fiender  
-HUD  
-Level Design  
-Playtestning!  
-Sound