# Zwölf Interactive

## Logg Codename Jian

2014-01-28

* **Christoffer:**   
  Gjort: Ritat på trädfiende koncept  
  Göra: Fortsätta rita trädfiende koncept, siluetter  
  Hindrar: Fantasi, kreativitet.
* **Marcus:**  
  Gjort: Koncept bakgrunder, konceptart fiender, leveldesign introt, samlade ihop ljud  
  Göra: Konceptart fortsättning fiender och bakgrunder, leveldesign introt forts  
  Hindrar:
* **André:**  
  Gjort: Flowchart början  
  Göra: Flowcharten fort, skapa motor  
  Hindrar: min kunskap kring c++, kod strukturen
* **Nicolina:**  
  Gjort: Färdigställde första interationen backlog, sfml prototyping  
  Göra: Struktera sin kod, sfml prototyping  
  Hindrar: vet inte hur man ska börja, okunskap kring c++ och sfml
* **Alex:**  
  Gjort: Huvudkaraktären koncept färdigställt, mask koncept  
  Göra: Fortsätta med maskerna, placeholder för spelaren  
  Hindrar: Okunskap kring ritande
* **Evelina:**Frånvarande

2014-01-29

* **Christoffer:**Gjort: Thumbnails på de tre elementen  
  Göra: placeholder grafik, grundbild till elementen  
  Hindrar: basbilderna färgschemat
* **Marcus:**Gjort: Leveldesign, concept art till bakgrund och minions, statiska objekt  
  Göra: Fortsätta med bakgrund och objekt, eventuellt fler minions/fiender  
  Hindrar: ingenting
* **André:**  
  Gjort: jobbat på spritemanager och entitymanager samt playerobject  
  Göra: färdigställa entitymanager och playerobject samt kolla på statemanager  
  Hindrar: strukturen på hur managerna ska bindas och c++ kunskap
* **Nicolina:**  
  Gjort: Kollat på tutorials och läst om SFML, försökt med animation  
  Göra: Försöka färdigställa animationsklass, börja renskriva concept document  
  Hindrar: SFML kunskap, struktera det
* **Alex:**  
  Gjort: Färdigställt karaktären, jobbat på maskerna, jobbat på en walkcycle animation  
  Göra: placeholdra karaktären i walkcyclen, börja på idle och walk animation till karaktären  
  Hindrar: kunskap om animation
* **Evelina:**  
  Gjort: Läst om SFML, kollat på tutorials och försökte implementera den kunskap i program  
  Göra: Lära sig mer om SFML, försöka ta reda på hur man skapar en camera view  
  Hindrar: Kunskap om SFML och camera views

2014-01-30

* **Christoffer:**   
  Gjort: Mock up på spelplanen, försök på basic runcycle  
  Göra: Placeholder grafiken, 1 fiende idle bild  
  Hindrar: basbilder, grafikuppgift
* **Marcus:**  
  Gjort: Bakgrunder, leveldesign  
  Göra: Mer objekt till bakgrunder  
  Hindrar: grafikuppgiften
* **André:**  
  Gjort: Failat med Entitymanagern  
  Göra: Återigen färdigställa prototyp Entitymanagern  
  Hindrar: Kunskap om c++, komplettering i programmering
* **Nicolina:**  
  Gjort: Fixat med animation, kollat på tutorials  
  Göra: Design dokumentet, försöka skapa en egen klass för animationer  
  Hindrar: Entitymanagern är inte färdigställd
* **Alex:**  
  Gjort: försökt en walk animaion, försökt hitta hur man gör spritesheets genom flash  
  Göra: Fortsätta med animationerna, försöka få en fungerande walkcycle  
  Hindrar: Grafikuppgiften
* **Evelina:**Gjort: Statemanagern  
  Göra: Fortsätta kolla upp viewport  
  Hindrar: Kunskap kring viewports

2014-01-31

* **Christoffer:**   
  Gjort: Placeholders, en hel del. Hitboxar och sprites  
  Göra: Idle sprites till samtliga fiender, idle animationer, perspektive template  
  Hindrar:
* **Marcus:**  
  Gjort: Koncept bakgrund och tränat på perspektiv och ritateknik  
  Göra: Saker till bakgrunden (parallax delen)  
  Hindrar:
* **André:**  
  Gjort: Entitymanagern, nästan färdigställd, den kan urskilja olika objekt men problem med utritning  
  Göra: Fixa utritningsproblemet och försöka göra en filinläsare  
  Hindrar: Kunskap om c++ och fil inläsning i SFML, samt arv kunskaper inom c++
* **Nicolina:**  
  Gjort: Renskrivit bitar av design dokumentet, tutorials i SFML  
  Göra: Fixa animationsklassen, fortsätta renskriva design dokumentet  
  Hindrar: Kunskap om c++, arvkunskaper inom c++
* **Alex:**  
  Gjort: Animationer till main character, animera i speciell vinkel, research kring animation  
  Göra: Animera med hjälp av kunskap från gårdagen  
  Hindrar: kunskap kring animation med form
* **Evelina:**Gjort: Kamera till spelet, testat statemanagern  
  Göra: Offset till kameran (efterlika mario)  
  Hindrar: Kunskap kring hur man kan manipulera kamera i c++/SFML

2014-02-04

* **Christoffer:**

Gjort:

Animationer till Fire enemy. Research på png transperancy hur funkar

Ska:

Fire death animation

Hindrar:

Inget

* **Marcus:**

Gjort:

Bakrunds objekt

Being awesome

Ska:

Bakgrunds objekt

Hindrar:

Kunskap

* **André:**

Gjort:

Färdig med entity managern. Kollat på kollisioner, nästan färdigt. På börjat projektiler. Fixa movement med karaktären.

Ska:

Göra färdigt projektiler

Hindrar:

Inget

* **Nicolina:**

Gjort:

Gjort en animations class

Ska:

Få den att fungera med sprite managern

Hindrar:

Kunskap

* **Alex:**

Gjort:

Animation för huvud karaktären

Ska:

Forts. sen idle animation

Hindrar:

inget

* **Evelina:**

Gjort:

Placeholder mark för att se hur kameran funkar

Kollision för kameran, vänster höger sidor på mappen.

Fixa kameran förhållande för spelaren.

Ska:

Fixa moln rör sig

Fixa state manager knapp

Hindrar:

kunskap

2014-02-05

* **Christoffer:**

Gjort:

Animation fire death

Ska:

Mer animation fire death

Hindrar:

inget

* **Marcus:**

Gjort:

Bakgrunds objekt, GUI element points, börjat på Mun (Månen), paralax

Ska:

Mun, Bakgrunds objekt, paralax

Hindrar:

Kunskap

* **André:**

Gjort:

Projektiler typ färdigt

Ska:

Ta tag i animationer, och kommentera enitity saker

Hindrar:

inget

* **Nicolina:**

Gjort:

Forts. animation klassen. Planerar elements

Ska:

Element points

Hindrar:

kunskap

* **A-lex:**

Gjort:

Animationer, idle Sven. Walking animation Sven.

Ska:

Forts.

Hindrar:

**inget**

* **Evelina:**

Gjort:

Försökte, men misslyckades, lärde sig säkert något.

Ska:

Ska försöka igen

Hindrar:

Kunskap

* **Christoffer:**

Gjort:

Death animation fire

Ska:

Getting hit animation fire

Hindrar:

inget

* **Marcus:**

Gjort:

Ska:

Hindrar:

* **André:**

Gjort:

Animationer, gick inte bra, tror hur han kan fixa det

Ska:

Fixa animationer, konverterea entittweteryit. Sno kunskap

Hindrar:

vet inte om det kommer funka

* **Nicolina:**

Gjort:

Börjat på elemental points drop och pickup

Ska:

Forts. och skriva game design

Hindrar:

inget

* **Alex:**

Gjort:

Idle animation sven

Ska:

Ska forts.

Hindrar:

inget

* **Evelina:**

Gjort:

State manager saker, fielr och kod saker. Byta state med knappar.

Ska:

Parralax kod + loop

Hindrar:

Inget

**07-02-2014**

* **Christoffer:**

Gjort:

Basen på water idle animation

Ska:

Forts.

Hindrar:

inget

* **Marcus:**

Gjort:

Parallax och Design doc.

Ska:

Parallax och Design doc.

Hindrar:

inget

* **André:**

Gjort:

Filat med animation

Ska:

Fixa animation

Hindrar:

kunskap

* **Nicolina:**

Gjort:

Design doc.

Ska:

Design doc. Och testa lost souls pick up

Hindrar:

inget

* **Alex:**

Gjort:

Idle animation

Ska:

Forts.

Hindrar:

inget

* **Evelina:**

Gjort:

Fixa parallax

Ska:

Testa rita grejjer i olika statesen.

Spawna mer mark medans man går.

Hindrar:

inget

**10-02-2014**

* **Christoffer:**

Gjort:

Försökt med water-idle cykeln. Ungefär 80% klar

Ska:

Fortsätta med water-cykeln.

Hindrar:

Svåra rörelser med vatten.

* **Marcus:**

Gjort:

Parallax bilder.

Ska:

Level design-intro.

Hindrar:

Ingenting.

* **André:**

Gjort:

Klar med animationen till 80%.

Ska:

Fixa lite mer med animationerna och fixa komplettering.

Hindrar:

Ingenting.

* **Nicolina:**

Gjort:

Skrivit på game design dokumentet.

Ska:

Forts.

Hindrar:

Ingenting.

* **Alex:**

Gjort:

Fixat idle cykeln till 80%.

Ska:

Försöka få klart run-cykeln.

Hindrar:

Okunskap.

* **Evelina:**

Gjort:

Fixat molnen så att de rullar åt vänster. En loop. Fixat så att marken spawnar ordentligt.

Ska:

Rita saker till state managern.

Hindrar:  
Okunskap.

**11-02-2014**

* **Christoffer:**

Gjort: Gjort klart water-idle animationen.

Ska: Main character cleanup.

Hindrar: Inget.

* **Marcus:**

Gjort: Level design dokument.

Ska: parallax.

Hindrar: Inget.

* **André:**

Gjort: Jobbade med animationer

Ska: Vila pga sjukdom.

Hindrar: sjukdom.

* **Nicolina:**

Gjort: Skrivit på gamedesign dokumentet.

Ska: Forts.

Hindrar: Ingenting.

* **Alex:**

Gjort: Main character runcycle rough.

Ska: Öva med final grafik.

Hindrar: Okunskap.

* **Evelina:**

Gjort: Kollat upp om state managers. Påbörjat kodningen till state funktionerna.

Ska: Forts.

Hindrar: Okunskap.

**12-02-2014**

* **Christoffer:**

Gjort: Påbörjat main character cleanup.

Ska: Ska forts.

Hindrar: Inget.

* **Marcus:**

Gjort: Jobbat med parallax bakrunden.

Ska: Forts med parallax och jobba med game design dokumentet.

Hindrar: Inget.

* **André:**

Gjort: Sjuk

Ska: Sjuk

Hindrar: Sjuk

* **Nicolina:**

Gjort: Skrivit på game design dokumentet och forskat lite om bossdesign.

Ska: Forts med game design och boss design och försöka fixa en story.

Hindrar: Inget.

* **Alex:**

Gjort: Jobbat med spelplans objekt.

Ska: forts.

Hindrar: Inget.

* **Evelina:**

Gjort: Har återskapat förlorade states och utvecklade dessa och gjorde dem bättre. Tweakade molnen.

Ska: Ska snygga till koden efter testande. Fixandet av play-area segment.

Hindrar: Inget.

**13-02-2014**

* **Christoffer:**

Gjort: hållt på med main char. Cleanup. 80%

Ska: forts. Idle animation ska påbörjas

Hindrar: Icke säker på utseendet

* **Marcus:**

Gjort: Parallax

Ska: Forts. läsa igenom game design dokument.

Hindrar: inget.

* **André:**

Gjort: Sjuk

Ska: Sjuk

Hindrar: Sjuk

* **Nicolina:**

Gjort: Skrivit klart game design dokumentet.

Ska: Ska påbörja elemental thresholds

Hindrar: Okunskap.

* **Alex:**

Gjort: ritat på backround objects

Ska: forts.

Hindrar: inget

* **Evelina:**

Gjort: Uppdaterat states. Finslipade spawn och despawn av banan. Fixade till classes.

Ska: forts med classes.

Hindrar: Okunskap

**18-02-2014**

* **Christoffer:**

Gjort: Player idle & run

Ska: Player Attack animation

Hindrar: animations övergång

* **Marcus:**

Gjort: Parallax, bakgrundsobjekt

Ska: bakgrundsobjekt, börja med GUI

Hindrar: Inget

* **André:**

Gjort: Fixat hitbox på fire enemy och player, enemy animation attack while moving

Ska: HUD, om klar börjar på enemies

Hindrar: Hur utritningen av HUD:en ska ske

* **Nicolina:**

Gjort: Elemental thresholds, börjat på lost souls + altars

Ska: fortsätta med lost souls

Hindrar: inget

* **Alex:**

Gjort: Bakgrundsobjekt, GUI research

Ska: GUI, göra klart bakgrundsobjekt

Hindrar: inget

* **Evelina:**

Gjort: Fixade parallax och moln i det gemensamma, började med water enemy

Ska: fortsätta med water enemy

Hindrar: okunskap

**19-02-2014**

* **Christoffer:**

Gjort: Spritesheet fixat

Ska: Main character attack animation

Hindrar: huvudkaraktärens personlighet

* **Marcus:**

Gjort: GUI, bakgrundsobjekt

Ska: bakgrundsobjekt, GUI

Hindrar: Inget

* **André:**

Gjort: Fixat element change, HUD, hitboxar fixade

Ska: Integrera förändringar(se att de funkar), fortsätta med HUD:en, AI

Hindrar: Inget

* **Nicolina:**

Gjort: Lost souls

Ska: fortsätta med ovanstående och skriva alpha tal

Hindrar: inget

* **Alex:**

Gjort: Ikoner till GUI:n, bakgrundobjekt

Ska: forsätta med ovanstående

Hindrar: inget

* **Evelina:**

Gjort: Water enemy moving patterns

Ska: fortsätta med ovanståede

Hindrar: okunskap

**20-02-2014**

* **Christoffer:**

Gjort: Player attack animation

Ska: Fortsätta med ovan

Hindrar: Att få rörelser att se mänskliga ut

* **Marcus:**

Gjort: Background objects, parallax

Ska: bakgrundsobjekt

Hindrar: Inget

* **André:**

Gjort: Spelaren kan dö, projektil-fibbel, animationer, fixat HUD:en

Ska: Points på HUD:en

Hindrar: Stukturen i koden

* **Nicolina:**

Gjort: Fortsatt på lost souls

Ska: fortsätta med ovanstående och skriva alpha tal

Hindrar: inget

* **Alex:**

Gjort: Ikoner för elemental points

Ska: forsätta med ovanstående

Hindrar: inget

* **Evelina:**

Gjort: Fortsatt på water enemies, lagt in fire enemies

Ska: Enemies rörelsemönster och deras collision

Hindrar: okunskap

**24-02-2014**

* **Christoffer:**

Gjort:

Jobbat på attackanimation, har fungerande lineart

Ska:

Förfina animationslinjerna på den

Hindrar:

Inget

* **Marcus:**

Gjort:

Background object

Ska:

Fortsätta

Hindrar:

Inget

* **André:**

Gjort:

Inget

Ska:

Drawing algoritm

Hindrar:

Inget

* **Nicolina:**

Gjort:

Jobbat på altaret(plural)

Ska:

Fortsätta jobba på det(dem)

Hindrar:

Inget

* **Alex:**

Gjort:

Inget(sovit hehehe)

Ska:

Fortsätta på UIn

Hindrar:

Inget(läxor möjligen)

* **Evelina:**

Gjort:

Börjat implementera fiendeAIn

Ska:

Fortsätta implementera fiendeAIn i gemensamma projektet

Hindrar:

Kunskap

* **24-02-2014  
  Christoffer:**

Gjort:

Klart vattenattackanimationnen och gjorty en rough bas på dödsanimationen

Ska:

Fortsätta med dödsanimationen

Hindrar:

Inget

* **Marcus:**

Gjort:

Background object

Ska:

Background objects och kanske lost souls med animation

Hindrar:

Lektioner

* **André:**

Gjort:

En temporär SoundManager och drawing algorithm

Ska:

Kolla på den soundmanagern lite till och sen börja på static objects

Hindrar:

nothing I AM SUPERMAn

* **Nicolina:**

Gjort:

Altarobjekten, behöver spritsen klara för att göra klart 100% börjat planera menyn

Ska:

Börja med menyn

Hindrar:

Inget

* **Alex:**

Gjort:

Background objects

Ska:

Ikonen till UIn

Hindrar:

Lektioner

* **Evelina:**

Gjort:

Fortsatt lägga in fiendeAIn

Ska:

Göra klart det

Hindrar:

Kunskap

**2014-02-26**

* **Christoffer:**

Gjort:

Dödsanimationen för waterenemy

Ska:

Göra klart dödsanimationen

Hindrar:

Inget

* **Marcus:**

Gjort:

Background object

Ska:

Fortsätta och påbörja lost souls

Hindrar:

Christoffer

* **André:**

Gjort:

Sound manager

Ska:

Static ojects

Hindrar:

Roliga distraktioner

* **Nicolina:**

Gjort:

Bestämt ang menu-selection-grejen

Ska:

Implementera detta, påbörja redigering av gamedesigndokumentet

Hindrar:

Inget

* **Alex:**

Gjort:

Altaret

Ska:

Fortsätta på altaret

Hindrar:

Inget

* **Evelina:**

Gjort:

FiendeAIn, krånglade

Ska:

Fixa klart den  
Hindrar:

Kunskap

**2014-02-27**

* **Christoffer:**

Gjort:

Klar med vattendödsanimationen

Ska:

Svens dödsanimation

Hindrar:

Möjligen anatomin men kommer gå ifrån

* **Marcus:**

Gjort:

Background objects och lost souls

Ska:

Lost souls (animation)

Hindrar:

Christoffer och timeline och slut batteri i drawing tableten

* **André:**

Gjort:

Väggar template och bugfixar och knockback på Sven

Ska:

Blogga, arbeta på HUDen och städa lägenhet

Hindrar:

Gruppen(nej, inget, lathet kanske)

* **Nicolina:**

Gjort:

Flowcharts för GDD och fortsatt med menyn

Ska:

Fortsätta med menyn

Hindrar:

Inget(bloggen)

* **Alex:**

Gjort:

Altaret, bloggat, planerat ang menyn

Ska:

Fortsätta med det

Hindrar:

Bloggen

* **Evelina:**

Gjort:

Collision

Ska:

Collision

Hindrar:

BEGÅVNINGSBEGRÄNSNINGAR

**2014-02-28**

* **Christoffer:**

Gjort:

Main char dödsanimation

Ska:

Fortsätta med den

Hindrar:

Inget

* **Marcus:**

Gjort:

Lost souls

Ska:

Lost souls

Hindrar:

Inget

* **André:**

Gjort:

Fixat buggar

Ska:

HUD, och speltesta fixa buggar

Hindrar:

Inget

* **Nicolina:**

Gjort:

Gjort klart allt som går på menyn

Ska:

Designdokumentet

Hindrar:

Inget

* **Alex:**

Gjort:

Altaret

Ska:

Animation på altaret

Hindrar:

Inget

* **Evelina:**

Gjort: Påbörjat enemy spawn grej

Ska:

Fortsätta med den, samt göra klart collision mellan fiender och AI, implementera detta i real Jian projekt

Hindrar: Kunskap/tid/ork

**Template:**

* **Christoffer:**

Gjort:

Ska:

Hindrar:

* **Marcus:**

Gjort:

Ska:

Hindrar:

* **André:**

Gjort:

Ska:

Hindrar:

* **Nicolina:**

Gjort:

Ska:

Hindrar:

* **Alex:**

Gjort:

Ska:

Hindrar:

* **Evelina:**

Gjort:

Ska:

Hindrar: