# 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

**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: