# 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