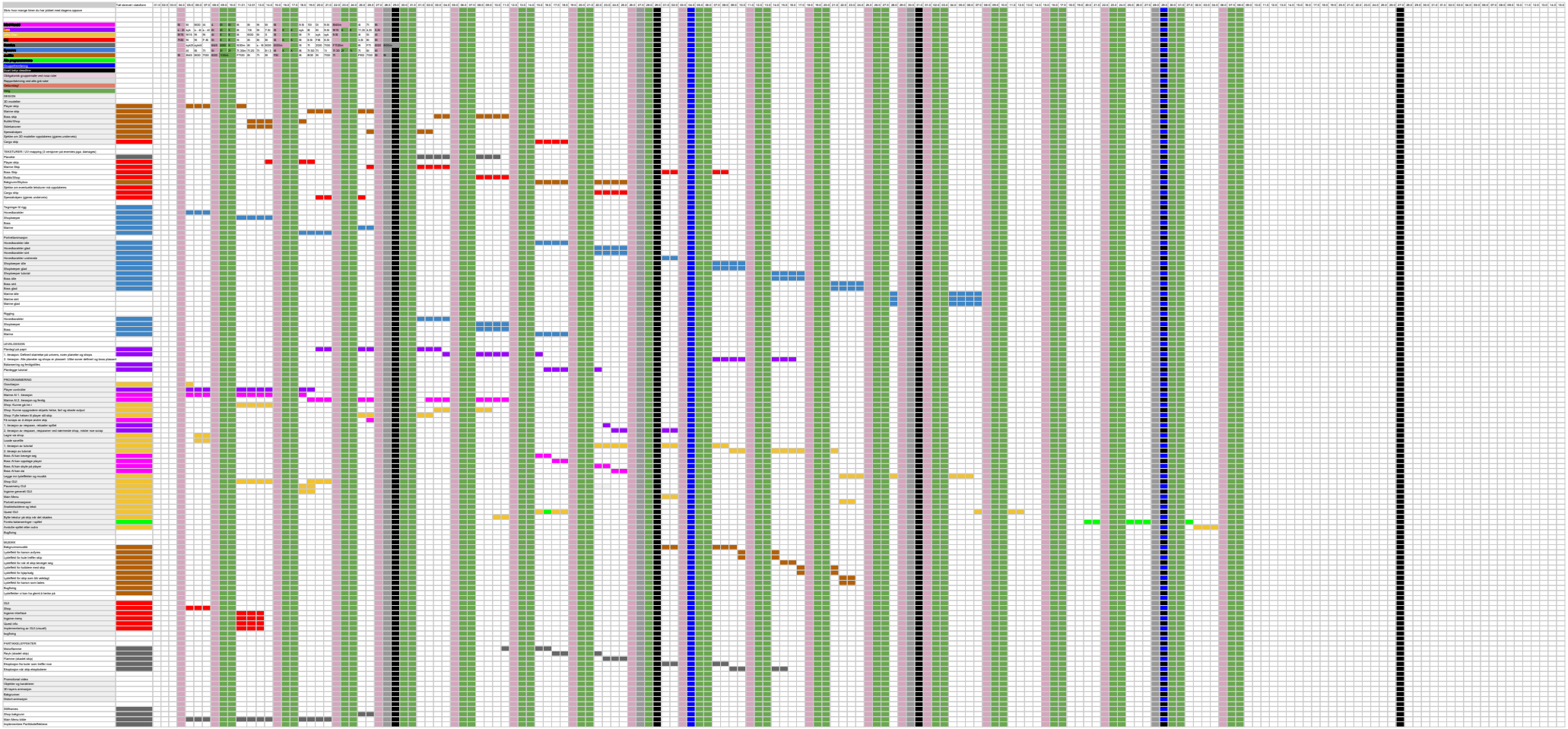
Total estimert i timeform
Skriv hvor mange timer du har jobbet med dagens oppgave
Mandag
Tirsdag
Onsdag
Torsdag
Fredag
Lørdag
Søndag
Spiseri
Kaffe
Ny programmering
Bugfixing/Testing
Brief lærer deadline
Viktigheter/ting grupperinnlæring
Rapportskriving ved alle grå søler
Behandlingt
Ferdig
ORIGIN
3D modeller
Player ship
Marine ship
Rass ship
Rubble Shop
Vektkanoner
Spesialskjæren
Ujmlige non 3D modeller (gjøres underveis)
Cargo ship
TEKSTURER / UV mapping (2 versjoner på enemies,spa. damages)
Planeter
Player ship
Marine Ship
Rass Ship
Rubble Shop
Rakgrunn/Skyline
Ujmlige ure-relaterte teksturer mid oppdatérres
Cargo ship
Spesialskjæren (gjøres underveis)
Tegninger til rigg
Hovedkanoner
Shoplemper
Rass
Marine
Partikkelsimmejer
Hovedkanoner sitte
Hovedkanoner gjøed
Hovedkanoner vest
Hovedkanoner underside
Shoplemper sitte
Shoplemper gjøed
Shoplemper tolerist
Rass sitte
Rass vest
Rass gjøed
Marine sitte
Marine vest
Marine gjøed
Rigging
Hovedkanoner
Shoplemper
Rass
Marine
LEVELDESIGN
Planlegg på papir
1. Iterasjon: Definert materiale på universe, noen planeter og shops
2. Iterasjon: Alle planeter og shops er plassert. Ulike verser definert og lasso plassert
Rakenavning og forskjellsfilm
Planlegge tutorial
PROGRAMMERING
Grunnlagen
Player controller
Marine N.1. Iterasjon
Marine AI.2. Iterasjon og finslig
Shop: Kunne gå inn i
Shop: Kunne oppgraderte skjerm heltse. Set og skalde output
Shop: Fjøle heltsen til player sitt skip
Få noogo av å drepe andre skip
1. Iterasjon av respawn, relaaster spillet
2. Iterasjon av respawn, respawner ved nærmeste shop, mister noe scrap
Lagre via shop
Laade sceeffe
1. Iterasjon av tutorial
2. Iterasjon av tutorial
Rass AI.1 iterasjon spillet
Rass AI.hen igjølige player
Rass AI.hen dryfet på player
Rass AI.hen ide
Legge inn lydeffekter og musikk
Shop GUI
Pausemeny GUI
Ingame generell GUI
Main Menu
Partikkel animasjoner
Dødsbildebrev og tekst
Quest GUI
Bytte tekstur på skip når det skades
Fremte kalaerenmgen i spillet
Avslutte spillet eller outro
Bugfixing
MUSIKK
Bakgrunnsmusikk
Lydeffekt for kanon avfyres
Lydeffekt for kule treffer skip
Lydeffekt for kule treffer noe annet enn teig
Lydeffekt for kule treffer annet skip
Lydeffekt for kjøpslyd
Lydeffekt for ship som blir ødelagt
Lydeffekt for kanon som lades
Bugfixing
Lydeffekter o kan fra gjøed à tenke på
GUI
Shop
Ingame interface
Ingame meny
Quest info
Implementering av GUI (visuell)
bugfixing
PARTIKKELEFFEKTER
Motorflammer
Røyk (skader skip)
Flammer (skader skip)
Eksplosjon fra kule som treffer noe
Eksplosjon når skip eksploderer
Promotional video
Objekter og karakterer
3D objects animasjon
Bakgrunner
Distort animasjon
GUIEnemies
Shop bakgrunn
Main Menu bilde
Implementere Partikkeleffektene