

Stand Up 10 juni 2024 Begin sprint 6

Jonas – user stories updaten en werken aan impact
Safwan – combat werken aan scieten
Boaz – verwerken aan granaad (geluiden toevoegen etc)
Eliza – kijken wat ze kan doen
Phoenix – userstory updaten en aan de slag
Wessel – werken aan two handed weapon
Keith – door met landmijn
Owen – behavior updaten en aan de shield
Delysha – onderzoek naar nev mesh
randy – uitzoeken hoe dingen werken (particles etc)
Job – kijken wat hij heeft gemist en door aan health bar
Max – beginnen aan effect van de totem
Florian – user stories
Jasper -- user stories en door met two hands
Bo – door met animaties van de enemies
Gino – To Do's aanmaken voor wavesysteem
Milad – input detection memory eraser

Wat ik heb gedaan:

Ik begon met userstories correct maken en nieuwe maken voor de sprint. Toen dat afwas was ik begonnen met het maken van de "Arrow" het process om in twee te splitsen

Stand Down 10 juni 2024

Richard: veel mensen geholpen en 2 lesjes gegeven
Boaz: Granaat explodeert en biept
Eliza: remote control geprobeerd te begrijpen,
Bo: gewerkt aan death animation
Safwan: doorgewerkt aan de BT van de Flying Enemy. Kan criteria checken en een bug
Phoenix: broken model gemaakt en geimport en een blockout gemaakt voor eraser
Wessel: gewerkt aan de 2 handed gun en werkt bijna
Keith: Landmine explode met alles en getest
Dylan: was bij XR Lab, Mensen geholpen
Owen: bug gefixt in de Behavior Tree en Material gemaakt en aan shield
Raphael: object pull gemaakt, zodat er geen lag is. Gezorgd dat de turret werkt
Florian: gewerkt aan feedback krijgen van gun als je mode switcht. Animation maken voor de gun
Randy: model geprobeerd te importeren
Max: de totem gaat smooth op en neer. Begin gemaakt aan het effect van de totem.
Job: nieuwe user stories gemaakt en kijken naar waarom het op 1 enemy staat.
Delysha: gepokert, geholpen met de totem, Nav Mesh geprobeerd te fixen maar uiteindelijk gekozen om een andere techniek te gebruiken
Jonas: Impact Grenade is klaar.
Jasper: gewerkt aan de Arrow met hulp van Richard
Milad: Input van de Memory Eraser werkt en heb gewerkt aan de logic erachter.
Gino: gewerkt aan de Wave System en de Spawn Instructions zodat het er DRY inzit en makkelijk aanpasbaar en zit bugs te fixen.

Stand Up 11 juni 2024:

Phoenix: verder werken met de blockout voor Usable Items.

Robin: codecks bekijken om iets te modelen

Safwan: bug fixen en animaties

Milad: verder werken aan de eraser

Bo: death ani afmaken voor de Flying

Boaz: mensen reviewen en helpen. Debuggen van de shop

Gino: Wave system update, bugs fixen

Delysha: verder met walkable area. Movement clamping start maken

Owen: shield collision maken zodat hij vast zit en bugs fixen

Florian: animatie maken voor de gunswitch en rond kijken om te helpen

Job: zorgen dat de Healthbar zodat die werkt op alle enemies

Eliza: remote grab bug fixen

Jasper: verder werken aan de stand arrow

Dylan: reviewen en helpen, Shop debuggen en fixen

Keith: landmine testen en sounds toevoegen

Wessel: rotation voor de 2 handed weapon maken

Richard: 10 uur studie ochtend en daarna rondhelpen na de pauze

Jonas: sound toevoegen

Phoenix: Textures gemaakt voor de standing arrow, gaan experimenteren met kleuren en texture gebruik

Boris: reload system afmaken en playtesten

Wat ik heb gedaan

Ben verder gegaan met het gedeelte om de arrow two handed te maken en heb wessel erbij gepakt om hem te proberen two handed to maken. Dat was gelukt

Stand Down 11 juni 2024

Eliza: Geprobeerd aan de Remote control te werken, ben aan portfolio verder gewerkt

Jonas: Impact grenade ge-reviewd,

Robin: Totem of undying ge-remodeld

Dylan: Helpen wes: 2 handed weapon base, smg met florian gemaakt

Delysha: Movement, walkable area

Keith: Landmine afgemaakt

Florian: Feedback weapon switch gemaakt en gereviewd, two handed weapon

Owen: Shield, turret bug

Raphael: Enemy turret detection, owen geholpen, raycast

Richard: Studie ochtend, geholpen

Job: Healthbars

Jasper: Arrow

Phoenix: Concepten en blockout impact grenade en memory eraser

Safwan: Bugs flying enemy, model en animaties geïmplementeerd

Gino: Enemies met correcte behaviour tree spawnen

Boris: Controller input

Milad: Memory eraser

Bo: Death animatie, materials opgeruimd, Safwan en animaties

Stand up 13 Juni 2024

Robin: Gaat vandaag animaties afmaken

Boris: Gaat sound voor Jasper afmaken, gaat daarna reload afmaken

Gino: Gaat de structure bouwen

Safwan: Rest van de animaties finishen

Robin: Substance painten

Milad: Problemen met engine oplossen

Wessel: Rotation van de 2 handed weapon fixen, anders bij Florian helpen

Keith: Landmine review met Dylan, helpen waar kan

Florian: Rocket launcher maken

Dylan: Mensen helpen, dingen reviewen, kijken waar er nog dingen aangescherpt kunnen worden

Rafaël: Code van de turret herschrijven

Owen: Shield afmaken

Randy: Beginnen aan de red dot sight

Max: Effectg maken voor de totem of undying

Anass: Ranged enemy shooting

Job: Healthbar van de enemy fixen

Jasper: Verder met de arrow, proberen de arrow 2 handed maken

Jonas: Impact grenade in de shop zetten

Eliza: Wachten op Delysha voor uitleg van remote grab

Henk-Jan: Kijken waar iedereen is en helpen waar nodig, art review

Delysha: Kwam later maar gaat vandaag Eliza helpen met remote grab en gaat verder met Movement clamping

Wat ik heb gedaan:

Waren was bugs omhoog gekomen en het werkte niet zoals ik had gewilt dus we zijn er maar verder aan gegaan om te testen waarom het niet lukte

Stand Down 13 Juni 2024

Safwan: Attack animatie van enemy geïmplementeerd en nu kan de enemy je attacken

Milad: Memory eraser fixen en engine kunnen opstarten. Niet ver gekomen vanwege problems.

Anass: Bug met UE maar wel gefixed en geleerd over behaviour trees.

Delysha: Clamping voor movability gefixed. Volgende week aan de slag met hidable object

Max: Groot gedeelte van de animatie af die speelt wanneer de totem activeert.

Raphael: Code van turret veranderd en verbeterd en het werkt beter dan de vorige code

Keith: Begonnen aan de master material. Reviewen van landmijn

Wessel: Two handed weapon rotation gemaakt en polishen. Jasper helpen met two handed weapon, niet helemaal goed gegaan.

Jasper: Standing arrow bezig gegaan. Proberen de two handed in de standarrow te fixen, werkte allemaal niet. Sounds zitten erin en volgende week verder fixen.

Jonas: Impact grenade in de shop gezet, verder nog rond te klooiën zonder doel.

Robin: De totem afgemaakt en staat in UE. Verder gewerkt aan nieuw model voor de shop en bezig geweest met de maan.

Dylan: Bezig met het interacteren van de shop en dat er wat gebeurt en dat je goed kan aimen en veel mensen geholpen.

Bo: Laatste animaties van de flying enemies gemaakt, staan in UE en ze werken ook. In principe is alle art af.

Gino: Zonder iets te doen het spawn probleem met AI gefixt. Gepushed in de DEV channel staat e.a. aan info.

Boris: Voor Jasper geluidjes lopen maken van scratch. Dichtbij het afkrijgen van reload component.

Eliza: Niet zo'n productieve dag. Werken met de remote grab, doorgegeven aan Dylan.

Florian: Begonnen et de switch op de gun, collide niet meer met je hand als je m vast hebt. Geen mapping context op. Walkable area gefixed.

Stand Up 17 juni 2024

Boris: Reload van SMG helemaal afmaken.

Robin: Totem naam goedzetten en dan de shop maken

Jonas: grenade reviewen

Jasper: Bugs fixen van de Arrow met wat hulp

Milad: verder aan Memory Eraser. Moet half 2 weg

Phoenix: texturen voor de impact grenade en todo's aanmaken

Delysha: de walkable area afmaken

Bo: art van de flying enemy reviewen en dan helpen

Job: healthbar to do af. Survival time begin en afmaken

Max: model van de Totem importeren. Animatie voor maken voor als hij active is

Gino: verder werken aan de struct

Wessel: verandering 2 handed weapon base. Helpen met Florian of Jasper

Keith: Material verder werken en dan helpen of verder

Owen: shield verder testen en de bullet fixen

Raphael: alle todo's van de Turret kijken en dingen fixen

Florian: Rocket Launcher maken en afhebben

Randy: scope afgemaakt en nu testen.

Eliza: rondhelpen bij mensen en aan het formulier zitten

Safwan: de flying enemy death erin zetten en geluid ervoor pakken

Dylan: Niet aanwezig

Richard: Kijken hoe iedereen ervoor staat kijken. Formulier laten invullen en rondkijken hoe het ervoor staat.

Boaz: pin van granade toevoegen

Anass: Niet aanwezig

Wat ik heb gedaan:

Was verder gaan werken aan het hele two handed gebeuren samen met Wessel. Werk te ondertussen wel zoals ik had verwacht

Stand Down 17 Juni 2024

Boris: reload is klaar alleen nog op guns gezet worden

Robin: totem of undying zit in unreal en de shop zit in unreal alleen nog details en heeft meer details toegevoegd en chaders

Jonas: impact grenade is revieuwd en wacht nu op model

Jasper: met wessel aan de arrow zitten werken en werkt bijna helemaal

Milad: Niet aanwezig

Phoenix: textures zijn bijna helemaal af en gaat alles in unreal zetten
Delysha: is bijna klaar met de shelter alleen nog health sytem fixen
Bo: sounds voor de flying enemy gezocht
Job: bezig met survival time en probeert morgen klaar te zijn
Max: totem effect afgemaakt
Gino: wave sytem is eindelijk gefixt en boris geholpen
Wessel: Removed bandaid fix and optimized rotation calculation in BP_2HWeaponBase and worked with Jasper on the arrow.
Keith: material af gemaakt boris geholpen
Owen: shield werkt en raycast bullet
Raphael: turret is af en werkt en is geriviewd
Florian: rocket loanger bijna helemaal af en reload sytem zetten
Randy: perforce fixen en werkt weer
Eliza: bezig met github dingen die gedaan moesten worden
Safwan: flying enemy is af alleen nog sounds er in zetten
Richard: veel geholpen en reviewed en met
Dylan: mensen geholpen en reviews gedaan en de remote grab gefixed
Boaz: granaat is af en heeft gewerkt aan de sringe en mensen geholpen
Anass: ranged enemy kan damage doen alleen bezig met schieten

Stand Up 18 juni 2024

Issabel: wilt de game spelen en gaat de opdracht hlo voorbereiden voor volgend jaar
Boris: gaat de reload polishen en uitleggen hoe het werkt
Robin: gaat laatste puntjes op de shop zetten
Jonas: gaat model van impact grenate in zetten
Jasper: gaat verder met de arrow
Milad:
Phoenix: afmaken van textures en zorgen dat het in de game gaat
Delysha: gaat de shelter af maken
Bo: helpt met de sounds er implementeren
Job: gaat verder met de survival timer
Max:
Gino: gaat rond helpen en aan de git zitten
Wessel: gaat jasper verder helpen
Keith: gaat bezig met het git formulier
Owen: shield laten revieuwen
Raphael:
Florian:
Randy:
Eliza: gaat verder met de git opdracht
Safwan: gaat sounds van flying enemy toevoegen
Richard: gaat de game spelen en feedback geven en heeft om 3 uur een online gesprek met zijn dochters school
Dylan: gaat mensen helpen is klaar met zijn taak
Boaz:
Anass:

Wat ik heb gedaan:

Die ochtent getest of alles werkte zoals gewild en in main level gezet. Was allemaal goed gegaan. Had problemen met de remote grab die niet correct wou werken maar tijdens uit gezet om verder te testen door dylan

Stand Down 18 Juni 2024

Richard: veel gereviewed

Florian: reloading systeem te inzetten, niet gelukt heel goed

Raphael: alle work op iets

Owen: shield gereviewed, document bezig mee

Max: Totem bijna klaar

Annas: ranged enemy afgemaakt

Job: timer is nu klaar

Jasper: met Wes proberen te bugs van de arrow te fixen, bijna af

Safwan: veel geholpen and alle sounds ingegoooid

Milad: memory eraser toevoeged

Eliza: met GitHub geholpen and retrospectieve gepland

Gino: ranged shooting probeert te doen.

Bo: alle geluiden van de flying enemy gestuurd en gevonden

Dylan: nieuw shop model ingezet

Robin: shop model gefixed, meer effecten

Phoenix: model van de impact grenade af

Wessel: kijk na Jasper's ding

Jonas: impact grenade met de model zit in en gepushed

Kieth: niet veel, probeert beetje te helpen

Isabelle: encouraging words, en volgende jaar gepland

Stand Up 20 Juni 2024

Sprint Review Sprint 6

We beginnen met de laatste puntjes op op de 1 te zetten en we doen vandaag we retrospective en de sprint review

Wat ik heb gedaan:

Dylan had de remote grab niet helemaal gefixt en we weten niet wat het probleem was. De arrow kon dus niet getest worden en alle andere two handed items ook niet of de dingen die ermee bezig waren. Totale mislukking weer. Ga in laatste week proberen samen met Wessel en Dylan zitten en praten over waarom de two handed items zo vreemd werken met de remote grab