

Notulen Mythe 2021

Groep 9: Joost, Anna, Sarenka, Milan en Zakaria

10/05/2021

Vandaag hebben we besproken welke mythe we gaan kiezen en wat voor een game het wordt. Mythe: Amaterasu Platform: Unreal Dementie: 3D.

11/05/2021

Vandaag hebben we de documentaties opgezet. Anna, Joost en Sarenka zijn begonnen met maken van concept schetsen en een moodboard. Ook is de Trello opgezet. De github is geregeld.

17/05/2021

We hebben vandaag de trello verbeterd. We zijn bezig geweest met het maken van designs en de blokking. Joost heeft de blokking gemaakt en afgekregen. Zakaria was niet echt aanwezig.

18/05/2021

Vandaag hebben we de eerste daily standup gedaan. Iedereen loopt op schema en is lekker bezig. We hebben afgesproken om Volgende les nog even met Zakaria te praten over zijn werkhouding. De userstories zijn ook bijgewerkt door Sarenka.

20/05/2021

Vandaag hebben we Zaka gesproken en zijn er uitgekomen wat we gaan doen. Milan heeft de blokking gefikst. De rest is bezig geweest met de concepten en Dinsdag gaan we beginnen met het maken van de 3D objecten. Voor de sprintreview hebben we afgesproken dat Sarenka de presentatie gaat geven en Milan de gameplay gaat laten zien.

21/05/2021

Vandaag hebben we de sprintreview gehad. We hadden wat tips gekregen en het ging best goed.

26/05/2021

Iedereen is bezig geweest met wat hij of zij gepland heeft staan. Het gaat wel wat stroef aangezien Zakaria nog steeds niet bezig is gegaan met de enemy walk system.

03/06/2021

Vandaag hadden we de 2^e sprintreview. Het ging echt heel slecht. Tijdens deze tweede sprint heeft Zakaria blijkbaar niets afgekregen echt behalve wat materials voor de omgeving. Niets is samengevoegd en er staat nog steeds geen spel. Ik kan wel janken.

08/06/2021

De devs zijn eindelijk gaan samenvoegen. De artists zijn hard bezig met de textures en Anna is bezig met de main character.

16/06/2021

Vandaag is de dag dat alles af moet zijn. We gaan deze deadline niet halen waarschijnlijk maar we gaan ons best doen om alle textures af te hebben.

17/06/2021

Het is vandaag de laatste dag voor de derde sprint. We hebben een hoop afgekregen vandaag. Alles is getextured en de AI zit er eindelijk in. We hebben kunnen play testen.

18/06/2021

De sprint ging heel goed vandaag. We hebben een eindproduct neer kunnen zetten en we hebben eindelijk alles kunnen doen wat we wilden doen. Voor de reparatie sprint gaan we werken aan het fixen van de karakter animaties, het verduidelijken van de objecten en het verduidelijken van de CPU.