# Sprint 2

I dette sprint har fokus hovedsagligt ligget på at oprette en funktionelt menusystem, samt at modellere hovedpersonen og animere bevægelserne. Derudover blev der brugt ressourcer på at optimere Mecanim, som er det animationssystem, Unity3D benytter sig af. Ugen startede ud med en kort opsætning af backloggen, samt uddelegering af arbejdsopgaver. Menusystemet, som skulle oprettes, skulle bestå af en brugergrænseflade med tilhørende funktionalitet, hvor det er muligt at klikke sig rundt imellem de forskellige menuer. Animationsdelen betod af at modellere en 3D-figur i Blender for derefter at animere nogle grundlæggende animationer, som skulle bruges i spillet. Der var forventet at der skulle bruges rigeligt tid på begge, da der ikke var gjort erfaringer med teknologien før af de enkelte udviklere. Dette resulterede i følgende sprintbacklog:

* Lav hovedmenu – 5 point
* Lav ’Vælg bane’ – 5 point
* Lav ’tutorial’ – 2 point
* Lav ’indstillinger’ – 2 point
* Lav ’Credits’ – ½ point
* Lav exit-knap – ½ point
* Lav 3D-model – 3
* Lav hop-animation - 2
* Lav dobbelthop-animation - ½
* Lav slide-animation - 2

Med 22,5 story points i alt var der lidt spillerum, da både menuen og animeringen havde risiko for spike. Opgaverne blev fordelt med menu-funktionaliteten og lydeffekterne til én udvikler og 3D-animeringen til en anden.

At skabe et menusystem viste sig at være en simpel, men tung opgave. Det var ikke et problem at få en forståelse for Unity3D’s GUI-system, da det i høj grad mindede om ASP.NET samt HTML. Der blev hurtigt skabt en prototype, men da løsningen var statisk, gav det ingen mulighed for at tilpasse brugergrænsefladen til forskellige skærmstørrelser. Herefter fortsatte arbejdet med at gøre scriptet mere generisk og dynamisk. Arbejdet skred støt, men langsomt fremad, da Unity3D har meget få værktøjer til at håndtere relative positioner på skærmen. Dette betød manuel opsætning af næsten samtlige knapper mv., som krævede et godt antal timers arbejde. Men det lykkedes i sidste ende at nå frem til et tilfredsstillende resultat, som gav mulighed for at trække nye opgaver ind i dette sprint. Her blev valgt at fokusere på følgende stories:

* Indsæt baggrundsmusik – ½ point
* Indsæt lydeffekter – 3 point

At indsætte lyd er en relativ let opgave, men da lyd ikke automatisk medfølger ved sceneskift, viste sig at være mere kompliceret end som så. Det lykkedes dog at få en umiddelbar løsning på plads, som nu har banet vej for at afslutte resten af opgaven, da den ikke er fuldt afsluttet endnu og dermed ikke nedskrevet.

Animationsopgaven,

## Konklusion

Sprint 2 har overordnet været en succes, da menu-opgaven kunne nedskrives helt og dermed muligt at inddrage nye stories. Samtidig gav det både mulighed for at fokusere på andre aspekter af projektet og optimere på eksisterende områder i produktet samt rapporten. Animationsopgaven har været en tung opgave, og har derfor opslugt meget tid.