# Sprint 3

I det sidste sprint er fokus så småt flyttet fra den grundlæggende funktionalitet i spillet til det omkringliggende features, som er nødvendigt for en velfungerende applikation. I selve spillet har der været fokus på at oprette den funktionalitet, som håndterer fjenderne i banen. Endvidere er skydefunktionaliteten sat i fokus for at afrunde de grundlæggende features. Sidst er der lagt energi i at optimere og udrede de problemer, som er opstået i forbindelse med udviklingen af animationerne.

Ugen startede som sædvaneligt ud med en opsætning af sprintbackloggen, samt uddelegering af arbejdsopgaver.

* Lav skyd-funktionalitet – 2 point
* Lav forhindringer i banen – 3 point
* Lav fjender – 8 point
* Lav Game Manager – 1 point
* Lav score counter – 2 point
* Lav en ’save state’-funktionalitet – 2 point
* Lav en ’load state’-funktionalitet – 2 point

I alt 20 story points er backloggen en smule kortere, hvor der tages højde for eventuelle spikes på ’Lav fjender’, da denne story er på 8 point. Samtidig giver det spillerum til optimeringen af spillerobjektet, da styring indeholder et antal bugs.

Skydefunktionaliteten var en relativ simpel opgave, hvor et projektil skulle sendes afsted fra spilleren ved et tryk på en knap. Da hvert projektil er et objekt, er der valgt at bruge objekt pooling for optimering. Arbejdsprocessen gik flydende, da objekt pooling-funktionaliteten kunne med få tilrettelser tages direkte fra platformgenereringen.

Den anden store opgave, som har været i fokus, har været at oprette fjenderne i banen. Opgaven var en større opgave med 8 point, da det er en af de mere omfattende features. Det første mål i featuren var at oprette objektet i banen, hvor det var nødvendigt at tage højde for de forskellige højde platforme. Endvidere skulle det være muligt for fjenden at bevæge sig platform til platform, hvilket resulterede i en hoppe-funktionalitet, som aktiveres ved slutningen af en platform. Et andet mål var at få fjenden til at reagere på spillerobjektet, hvor skydefunktionaliteten genbruges fra spilleren.

Dog er der ikke afsluttet flere stories i dette sprint, da tiden har været prioriteret andetsteds. Dette har betydet målet for dette sprint har været at opsamle de løse ender og afrunde produktet. Dels giver det et bedre præsentabelt produkt, men det letter også udarbejdelsen af rapporten, som har været stort i fokus sideløbende med dette sprint.

Sprint 3 har altså været en delvis succes. De features, som blev påbegyndt, blev afsluttet relativt effektivt, men grundet andre prioriteter er resten af sprintbackloggen udskudt.