

Scrumverslag week 2

Totally original space shooter



Gemaakt door:	Jari Fuijkschot	1760874
	Stijn Oosting	1766982
	Tim Stolker	1761781
	Alexander de Graaff	1761310

Vak:	Thema Game
Docent:	Gerald Ovink
Klas:	V2D
Opdracht:	Game - Thema Game
Team:	B

Inhoudsopgave

Inhoudsopgave	2
Sprint planning	3
Resultaten	4
Evaluatie	4

Sprint planning

Use case	Description	Definition of done
Wave mechanic	Aanmaken van enemies gebaseerd op welke wave je zit.	Random aantal enemies spawnnt bij elke wave op random locatie. Dit is gebaseerd op de wavestrength.
Enemy movement	De enemies kunnen bewegen.	De enemies bewegen op een random manier. Dit betekent dat als de enemies op het veld komen, ze rechts of links hun patroon volgen.
Scoreboard afmaken	Scoreboard voor top 10 scores. Hier kan je naar toe gaan vanaf het main menu.	Er wordt een scoreboard gedisplayed waar de top 10 scores op staan. Alle scores staan in het goede format.
Upgrade mechanic	Spelers kunnen upgrades krijgen om sterker te worden.	De speler kan upgrades kopen van een shop met munten die de speler krijgt van enemies. De spullen die je kan kopen samen met de munt drop rate zijn beide random. De speler kan niet meer items kopen dan het aantal credits die de speler heeft.
Multiple Ships	Speler kan kiezen om in verschillende soorten schepen te vliegen.	Speler kan uit 3 schepen kiezen. Het schip die de speler kiest heeft effect op het schip snelheid, schiet snelheid, herlaad tijd en schip grote.
Add soundtrack	Het afspelen van geluiden. Hierbij moet er gedacht worden aan muziek en special effects	De geluiden per object worden op de juiste manier afgespeeld. Het spel heeft ook een achtergrondmuziek die niet verstoord wordt door andere sound effects.
bug fixing	Alle fouten uit het spel halen en ervoor zorgen dat er geen bugs meer zijn	Alle bugs zijn uit het spel gehaald en het spel werkt optimaal.

Resultaten

Deze week hebben wij enemies af kunnen maken. De enemies spawnen op random plekken en met elke wave worden er steeds meer enemies gespawnd en steeds andere enemies. Hierbij werkt de wave mechanic, de score en de upgrade mechanic. Uiteindelijk is ook een deel van de shop voor de upgrade mechanic al gemaakt.

De game-over scherm is ook gemaakt en als de speler geen levens meer heeft gaat die dan automatisch naar het game-over scherm. Hierbij kan de speler al zijn naam opgeven voor het scoreboard. Als die dan in de top 10 staat ziet hij zijn eigen naam op het scherm.

Het Scoreboard is volledig afgemaakt. Die laat de top 10 spelers zijn op scherm op volgorde.

Evaluatie

Uiteindelijk hebben we best wel veel gedaan deze week. Alles wat op onze planning stond is af en we zijn het zelfs aan het uitbreiden. Dit zorgt ervoor dat het spel al bijna speelbaar is. Het teamwork ging voor grootste deel wel goed, er waren niet veel problemen waar we tegenaan liepen. Als er wel een probleem was of als iets niet lukte dan vroegen we elkaar voor hulp en probeerde we het samen op te lossen. Dit zorgde ervoor dat wij steeds door konden maken en steeds veel voortgang maakte.

Iedereen zorgden ervoor dat ze op tijd waren en dan gingen we er 5-6 uurtjes aan werken. Als iemand weg moest om een of andere reden dan communiceerde die persoon dat, en ging de rest nog een stukje verder.