

The background of the top half of the page is a pixel art illustration of a space scene. It features a dark blue, starry sky with various celestial bodies, including a large planet with a blue and white ringed appearance on the left, and several smaller planets and stars scattered throughout. A white, jagged, zigzag line representing a rocket's trail curves from the left towards the center, where a small, red and white pixelated rocket ship is positioned.

Scrumverslag

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	5
Evaluatie	5

Sprint planning

Use case	Description	Definition of done
Process user input	Input van een keyboard en muis om door het menu en het spel te spelen	Als er muis input en keyboard input kan geregistreerd worden
Render game world	Een render functie waarmee je makkelijk dingen op het scherm kan renderen.	Een functie waarmee je shapes en images op het scherm kan renderen
Update game world	Met de update game world kunnen dingen van positie veranderd worden in het spel. Of waardes veranderen van stats	Update game world kan player movement aanpassen, power ups detecteren en
Move player ship	Het schip kan bewegen door de speler.	Zorg dat het schip kan bewegen door de user doormiddel van de user input van de pijltjes toetsen. Naar boven, beneden, links en rechts.
Basic Menu	Een simpel menu voor het spel.	Er moet een logo op in het menuscherm staan. Een start knop een leaderboard knop en een quit knop. Die naar aparte schermen gaan. En die van kleur veranderen als je met met de muis erboven hangt.
Splashscreen	Splashscreen voor het laten zien en introduceren van het menu.	De logo moet verschijnen en het menu moet van de zijkanten invliegen.
Leaderboard framework	Het begin van de totale leaderboard.	Als je in het menu drukt moet het naar deze pagina gaan. Op dit scherm kan je duidelijk in het midden de leaderboard zien. En rechts onder moet een terugknop zijn om terug te gaan naar het menuscherm.

Powerup framework	Een power up wanneer de speler deze oppakt sterker wordt.	Een loot table met daarin alle power ups die je kan krijgen met percentages ook kan de speler deze power up oppakken. En zie je deze waardes veranderen voor nu op het scherm door middel van de hud.
Hud framework	De hud laat speler waardes zien die handig zijn voor de speler.	In de hud moet het aantal enemies, de wave counter, het aantal levens, de score, de schietsnelheid, de reload time, de snelheid van het schip en het aantal afgeschoten bullets.
Statemachine	de state machine bepaalt hoe en wat wordt aangeroepen.	In de state machine moeten een aantal states beschikbaar zijn. Namelijk: GameOver, Menu, Game, splash screen, Character selection en leaderboard. Degene die nu al gebruikt worden moeten nu ook al goed functioneren.
Character Selection Framework	De Character selection screen zorgt ervoor dat de speler een character kan kiezen	Er zijn 3 verschillende spaceships waar de speler op kan klikken. Als die 1 van 3 spaceships klikt gaat die naar het spel met dat schip en daarbij de standard stats. In het character selection screen staat ook return knop om terug te gaan naar de main menu.

Resultaten

Aan het eind van de eerste sprint is te concluderen dat er meer werk is gedaan dan vooraf gepland was. Het voorafgaande doel was om een technisch werkend spel te maken, dat houdt in dat er een wereld moet zijn met een schip die daarin kan bewegen.

Achteraf was dat makkelijker dan we dachten. Op de eerste dag van de sprint hebben we alle taken afgerond die op de planning stonden.

Vanaf de tweede dag tot de laatste hebben we extra taken gedaan. Deze extra taken zijn: Basic menu, Splashscreen, Leaderboard framework, Powerup framework, Hud framework en Statemachine.

Evaluatie

Aan het eind van sprint 1 kunnen we concluderen dat er een sterk teamverband aanwezig is. Iedereen was op tijd op elk werkmoment waardoor er snel gewerkt kon worden.

Door het gebruik van Discord kon iedereen goed meekijken met elkaar en helpen waar nodig was. Ook was de taakverdeling goed verlopen, iedereen had ongeveer even veel werk op zich. Er heeft tot nu toe één probleem opgelopen met de taak van de soundpad.

Achteraf bleek dat de virtuele machine de audio files niet goed kan afspelen.

Hierbij is gekozen om deze taak opzij te zetten en pas opnieuw naar te kijken als alle taken voltooid zijn. Met het tempo waar nu mee gewerkt wordt is het zeker mogelijk het project op tijd af te krijgen.