# TAAKVERDELING BO – Arcade Mechanics

## Gezamenlijk :

* Models opzoeken voor de game
* Taakverdeling maken
* Daily standups houden
* Ideeën bedenken voor de game
* Github up-to-date houden
* Readme maken
* C#
* User stories
* Character design
* Code convention

## Bas de Reus: Sprint 0

* Begin trello gemaakt
* Map 3 maken
* Wanneer je naar het volgende gebied gaat, verschijnt er een tussenscherm met daarop een pixel art animatie, met een rennende character die op die van jouw lijkt.
* (pixelart)Healthbar maken.

## Patricia Kuipers: Sprint 0

* Animatie/movement scripts
* Taakverdeling noteren
* Map 1 maken

## Tatum de Vries: Sprint 0

* Begin trello gemaakt
* Story maken
* Map 2 maken

## Nog niet geplaatst:

* Een main menu maken.
* Een pauze scherm waarin je naar options kan en naar main menu.
* Creatures maken (maybe maya?).

**Sprint 1:**

**Algemeen:**

* Character design
* Prefabs zoeken enemies
* Companion/s ontwerpen
* Voedsel

**Patricia:**

* Verder aan map 1
* Movement script afmaken
* Movement script uitleggen.
* Eggs map 1

**Bas:**

* Pixel art loading screen
* Pixel art healthbar
* Eggs bedenken map 3

**Tatum:**

* Verder aan verhaal
* Eggs bedenken map 2

NICE

Sprint 2

Scene House inside