***Definition of Done***

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **User-Story** | **Task** | **DONE** |
| Als groepslid moet ik kunnen zien hoe het spel verloopt. Zodat ik een beter beeld heb van het spelverloop (Story Board). | * Storyboard * Game design | Storyboard. Alle schermen zijn getekend. Op volgorde. Minimaal 3 levels.  Gedetailleerde informatie.  Game design. Elke sprint updates. Gemaakt volgens het voorbeeld in bit.ly. |
|  |  |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **User-Story** | **Task** | **DONE** |
| Als groepslid moet ik weten hoe het spel eruit gaat zien. | * Wireframes * Klassediagram | Wireframes. Alle benodigde views gemaakt: Startscherm, voorbeeld van een level, options, scorelist, game over. Informatie over de functies en dingen die je ziet. Geen spelfouten. Nederlands talig.  Klassendiagram. Alle klassen. Alle eigenschappen, alle gedrag, alle relaties, alle multipliciteiten. |
|  |  |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **User-Story** | **Task** | **DONE** |
| Als groepslid moet ik kunnen inzien welke beslissingen er zijn gemaakt voor het spel. | * Bereikbaarheidslijst * Samenwerkingscontract * MoSCoW | Bereikbaarheidslijst. Namen van de groepsleden, samen met de telefoon nummer en schoolmail en/of eigen mail.  Samenwerkingscontract is af als het ondertekend is door alle groepsleden. In het document staan het project/opdracht, de namen en contactgegevens van de verschillende groepsleden, de afspraken over het project/opdracht en de verschillende rollen.  Moscow. In tabel, Must haves, should haves, could haves en won’t haves, volgens huisstijl. |
|  |  |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **User-Story** | **Task** | **DONE** |
| Als groepslid moet ik kunnen zien welke controls gebruikt gaan worden, zodat ik ze toe kan voegen. | * Handleiding Controls * Controls sheet | Handleiding Controls. Control sheet uitgelegd, inleiding, volgens huisstijl.  Controls sheet. Alle controls die nodig zijn voor het spel, zowel ingame als menu’s. De keybindings voor een Xbox 360 controller en keyboard. |
|  |  |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **User-Story** | **Task** | **DONE** |
| Als groepslid moet ik kunnen zien welke geluiden er in het spel gaan komen, zodat ik altijd door kan. | * Sound Assets document | Sound Assets. Wanneer alle geluiden en muziek gedocumenteerd staat. Volgens huisstijl. |
|  |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **User-Story** | **Task** | **DONE** | |
| Als opdrachtgever moet ik kunnen zien hoe het spel verloopt (Story Board). | * Storyboard vereenvoudigen | | Storyboard vereenvoudigen. Alle informatie weghalen. Alle must haves van de Moscow zitten erin. Logische volgorde (hoe het spel gaat werken). |
|  |  |  | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **User-Story** | **Task** | **DONE** |
| Als ontwikkelaar moet ik weten hoe Unity werkt, zodat ik een spel kan maken. | * Unity installeren * Research in Unity | Unity laatste versie geinstaleerd.  Research in Unity. Wanneer de Asteroids tutorial is gedaan. |
|  |  |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **User-Story** | **Task** | **DONE** |
| Als groep moeten we tegelijk kunnen werken aan de code, omdat het veel efficiënter werkt. (Weten hoe GIT werkt.) | * GIT-omgeving aanmaken | Git omgeving aanmaken. Wanneer een organisatie is aangemaakt en een repository. Iedereen is uitgenodigd voor de repository. |
|  |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **User-Story** | **Task** | **DONE** | |
| Als groepslid moet ik weten hoeveel punten er totaal in de sprint zijn zodat ik weet wat de totale werklast is. | * Borden inrichten * Maken Burndown chart | | Borden inrichten. Wanneer het bord is ingericht. Stories, Tasks, namen, progress, completed, done.  Maken burndown chart. Wanneer de burndown chart is gemaakt. Dagen en punten. Lijn die we moeten volgen gemaakt. |
|  |  |  | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **User-Story** | **Task** | **DONE** |
| Als groepslid moet ik weten hoe Astroids werkt, zodat ik delen kan namaken en me daarmee aan de opdracht houden. | * Play Astroids | Asteroids gespeeld voor half uur. |
|  |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **User-Story** | **Task** | **DONE** | |
| Als groepslid moet ik weten wat Astroids voor concept heeft, zodat ik dit kan aanpassen. | * Research Astroids Games | | Artikelen gelezen over het maken van asteroids. |
|  |  |  | |

Eindsprint (1)

***Asteroid:***

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **User-Story** | **Task** | **DONE** | |
| -Als ontwikkelaar wil ik een model hebben zodat ik de gebruiker hierop kan laten schieten | * Split methode aanmaken * Script SpawnAsteroid aanmaken * Asteroid opject aanmaken` | | * Asteroïden moeten eerstgeraakt worden en daarna gesplitst naar meerdere kleinere asteroïden. * Wanneer asteroïden willekeurig op de map spawnen * Aangemaakt |
| - Als ontwikkelaar wil ik dat de kleinere asteroids die ontstaan uit grotere. In een willekeurige richting bewegen. Maar nog steeds in globaal dezelfde richting  - als ontwikkelaar wil ik dat asteroids die groter zijn dan de kleinste asteroid in het spel. Uit elkaar spant in kleinere asteroids zodat het spel steeds moeilijker wordt  - Als ontwikkelaar wil ik ervoor zorgen dat het doelwit uit een willekeurige richting komt zodat de speler nooit weet waar gevaar vandaan komt |  |  | |

***Controls:***

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **User-Story** | **Task** | **DONE** | |
| - Als ontwikkelaar wil ik zorgen dat de speler kan bewegen zoals in de ruimte zodat de gebruiker ook meer het gevoel heeft daar te zijn  - Als ontwikkelaar moet ik controls kunnen toevoegen aan de x-box controller  - Als gebruiker wil ik kunnen zien hoeveel levens ik nog heb van de drie die ik krijg zodat ik niet zomaar game over ben  - Als ontwikkelaar wil ik dat de speler als deze gas geeft alleen accelereert in de richting waarin de speler zich bevindt  - Als gebruiker moet ik mijn karakter kunnen zien, zodat ik objecten kan ontwijken  - Als ontwikkelaar moet ik een x-box controller kunnen aansluiten  - Als ontwikkelaar moet ik de input van de Xbox controller zichtbaar kunnen maken op het scherm  -Als ontwikkelaar wil ik ervoor zorgen dat als een gebruiker geen Xbox controller heeft de gebruiker toch het spel kan spelen. Zodat zoveel mogelijk mensen het spel kunnen spelen | * Control Sheet maken * Xbox controls * Pc controls * Spacefication | | * Zorgen dat de controls in-game worden weergegeven * Xbox controls koppelen * Pc controls kopplen * Accelereert zoals de originele spel |
|  |

***Design:***

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **User-Story** | **Task** | **DONE** | |
| - Als gebruiker wil een level zien dat er goed uitziet zodat ik het aangenaam vind om het spel te spelen  - Als ontwikkelaar moet ik ervoor zorgen dat het programma niet na een keer de code doorlopen al op houdt zodat het een lopend programma is.  - Als gebruiker moet ik opties kunnen aanpassen zodat ik het spel kan aanpassen aan mijn computer/laptop  - Als gebruiker moet ik een intro zien zodat ik een goede indruk krijg van het spel  - Als gebruiker moet ik een spel kunnen starten zodat ik daadwerkelijk kan spelen  - Als ontwikkelaar wil ik het doelwit uit elkaar laten spatten zodat het de gebruiker een beter gevoel geeft. | * Split Design * UI-resolutie * Maken UI * Exporteren * Design Asteroids * Intro * Game designdocument * Level mooi maken | | * Een ontwerp maken voor wanneer een asteroïde splits. * Camera resolutie veranderen volgens de wensen van de gebruiker * Lettertype, Lettergrootte, Kleur, Positie, Vastzetten, Testen * Build game and run (.exe) * Klein, medium, en Groote asteroïden design * Een intro maken * Game designdocument invullen en bijwerken * Level design mooier maken |
|  |  |  | |

***High Score:***

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **User-Story** | **Task** | **DONE** | |
| - Als gebruiker wil ik een lijst met scores zien zodat er een competitief element in het spel zit  -Als gebruiker moet ik kunnen zien wat mijn score is, zodat ik iets heb om te verbeteren  - Als gebruiker wil ik mijn naam in de lijst highscores zetten zodat ik ook weet welke score van mij is  - Als gebruiker wil ik een lijst met highscores zodat ik kan zien hoe goed mijn score is.  - Als gebruiker wil ik graag dat als de doelwitten moeilijker te vernietigen zijn er ook meer punten te verdienden zijn | * Punten doelwijzen * Database maken * Display highscore(in-game) * Post screen display * Invoer highscore | | * Asteroïden en ufo’s een punt waarde geven * Database maken en koppelen * Highscore scene aanmaken en display scores * Game over scene weergeven als de game over is * Naam invoeren op game over scherm |
|  |  |  | |

***Testen:***

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **User-Story** | **Task** | **DONE** | |
| - Als ontwikkelaar moet ik weten of de controls werken. Zodat als dit niet is dat ik daar iets aan kan doen  - Als groepslid moet ik wat er getest worden van mijn taak, zodat ik weet wanneer iets werkt  - Als ontwikkelaar wil ik kunnen zien welk ideeën er zijn zodat ik op de hoogte blijf van wat ik moet doen  - Als groepslid wil ik weten of de code van een andere ontwikkelaar ook werkt op mijn code  - Als opdrachtgever moet ik kunnen zien dat alles werkt  - Als groepslid moet ik kunnen zien dat alles werkt  - Als ontwikkelaar moet ik weten welke ideeën zijn aangepast zodat ik weet wat ik moet doen  - Als ontwikkelaar wil ik weten of dat wat ik heb gedaan ook echt werkt, zodat ik zeker weet dat ik klaar ben | * Unit testing * Ideeën meeting * Control test * Testlijst maken * Acceptatie test maken * Acceptatie test uitvoeren * Definition of Done | | * Alles apart testen * Per week een meeting uitvoeren over nieuwe ideeen voor het spel (Bijwerken game design document) * Controls testen * Een lijst van alle tests aanmaken * Een test maken waarin alles staat wat de opdrachtgever wil * Test uitvoeren en aanpassen * Dit afmaken |
|  |  |  | |

*Eindsprint (2)*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **User-Story** | **Task** | **When Done** |
| * Als ontwikkelaar wil het de doelwitten steeds groter laten worden zodat de gebruiker steeds meer uitgedaagd wordt. * Als gebruiker wil dat er uitdaging in het spel zit zodat ik het gevoel heb dat als ik verder kom ik ook echt beter ben. * Als gebruiker moet ik kunnen zien wat mijn score is zodat ik iets heb om te verbeteren. * Als gebruiker wil ik zien hoever ik gevorderd ben tot het volgende level. * Als gebruiker wil ik kunnen zien hoeveel levens ik nog over heb van de drie die ik krijg zodat ik niet zomaar game over ben. * Als ontwikkelaar moet ik er voor zorgen dat het programma niet na één keer de code doorlopen al op houdt zodat er een echt lopend programma is. * Als gebruiker wil ik graag dat als de doelwitten moeilijker te vernietigen zijn er ook meer punten te verdienen zijn. * Als ontwikkelaar moet ik weten hoe ik geluid kan afspelen, zodat ik als ik de taak krijg dat ik weet hoe dat gaat (Handleiding). * Als ontwikkelaar wil ik kunnen zien hoe de structuur van de code is zodat ik weet waar ik mijn werk op moet baseren. * Als ontwikkelaar wil ik dat kleinere asteroids die ontstaan uit grotere, in een willekeurige richting bewegen, maar nog steeds in globaar dezelfde richting. * Als groep moeten we weten wanneer een onderdeel is geaccepteerd door de product owner zodat we weten dat we klaar zijn. * Als ontwikkelaar wil ik dat asteroids die groter zijn dat de kleinste asteroids in het spel, uit elkaar spat in kleinere asteroids zodat het spel steeds moeilijker word. * Als ontwikkelaar wil ik een model hebben zodat ik de gebruiker hierop kan laten schieten. * Als ontwikkelaar wil ik er voor zorgen dat het doelwit uit een willekeurige richting komt zodat de speler nooit weet waar het gevaar vandaan komt. * Als ontwikkelaar moet ik weten welke ideeën zijn aangepast zodat ik weet wat ik moet doen. * Als teamlid wil ik een overzicht van wie hoeveel punten heeft gedaan tijdens een sprint zodat ik kan zien hoeveel de andere teamleden doen. * Als ontwikkelaar wil ik alle code in een project hebben zodat ik weet dat alle code samenwerkt. * Als ontwikkelaar wil ik mijn code goed structureren zodat ik gemakkelijk de code kan uitbreiden en onderhouden. * Als groepslid moet ik wat er getest moet worden van mijn taak, zodat ik weet wanneer iets werkt. | * Code level progression Asteroids groter maken * Code level progression (meer asteroids) * Formule Level progression * UI ingame display score * UI ingame display level * UI ingame displays lives * Post game game over UI Retry button * Post game game over UI Main menu button * Punten toewijzen aan asteroids (kleinere meer punten) * Unity Sound tutorial uitvoeren * Code conventies maken * Code gesplitste asteroids inherit richting (slight random variation) * Acceptatie test uitvoeren * Code asteroids split methode aanmaken * Code script spawn asteroids aanmaken * Code asteroids random richting bewegen (direction) * Game design document bijwerken * Persoonlijke burndown charts bijwerken (Team) * Code samenvoegen in een project * Code controleren / Code corrigeren volgens code conventies * Unit testing * (Definition of Done) | * Code. Met gebruik van de formule voor level progression, zorgen dat asteroids groter worden in moeilijkere/latere levels. * Met gebruik van de formule voor level progression, zorgen dat er meer asteroids bij komen in moeilijkere/latere levels * Formule gemaakt voor de level progression Zoals: Asteroids = base amount \* level + number * Demo gemaakt waarin ingame display van score wordt weergeven   In demo met knoppen score increasen.   * Demo gemaakt waarin ingame display van huidig level wordt weergeven. Met knop level increasen. * Demo gemaakt waarin ingame display van levens wordt weergeven. Dit wordt weergeven met de live.png design.   Met knop levens increasen en decreasen.   * Demo gemaakt waarin het post game screen (het game over screen) een Retry knop heeft. Als je hier op klikt, restart de game. * Demo gemaakt waarin het post game screen (het game over screen) een Main Menu knop heeft. Als je hier op klikt gaat het programma naar het Main Menu. * Demo waarin de speler kan schieten op asteroids. Bevat ook ingame score display. Asteroids hebben drie verschillende groottes, groot, middel en klein. Elke grootte geeft een verschillende score, de kleinere groottes geven meer score. * Unity audio tutorial, van de site, bekijken en uitvoeren. * Code conventies document aanmaken. Hier in staan conventies over C# en Unity.   Heeft een voorblad, inhoud en onderteken pagina voor de verschillende teamleden. Pas klaar wanneer het door de groepsleden is ondertekend.   * Demo gemaakt waarin grote en middelmatige asteroids splitsen in kleinere asteroids. Deze kleinere asteroids blijven dan bewegen in ongeveer dezelfde directie zoals de parent asteroid bewoog. De richting kan willekeurig een klein beetje aangepast worden. * Een “final” demo voor deze sprint wordt gemaakt, waarin de code van verschillende demo’s gecombineerd wordt. Op deze demo wordt dan de test uitgevoerd. Gebaseerd op het resultaat daarvan, wordt de demo aangepast of afgerond. * Demo gemaakt waarin grote en middelmatige asteroids splitsen in kleinere asteroids. Van een asteroïde moeten 2 kleinere astroïden komen. * Demo gemaakt waarin asteroids op random plekken spawnen. Deze moet op een afstand van de speler spawnen. * Demo gemaakt waarin asteroids een willekeurige richting in bewegen. Deze blijven een richting op gaan. * Het Game Design Document moet bijgewerkt zijn met plaatjes en nieuwe ideeën. Versie beheer moet bijgewerkt zijn. * Ieder groepslid moet zijn eigen burndown chart gemaakt hebben. Deze bevat de taken die een groepslid heeft uitgevoerd tijdens deze sprint. * Code van de verschillende demo’s zijn samengevoegd in een project. * Code is nagekeken door een collega. Als de code niet in orde was, dan is dat bijgewerkt volgens de code conventies. * Definition of Done maken, zodat collega’s weten wanneer een taak echt af is.   Testen/Nakijken van het resultaat. |

*Einde Sprint 3*