

## **Standup 28 Mei 2024 sprint 5**

**Robin:** Afmaken van de granaat

**Jonas:** Handposes afmaken

**Boaz:** Granaat afmaken

**Keith:** De landmijn afmaken

**Richard:** Meeting met Replica Glu Job, komt langs om te kijken. En code review doen

**Delysha:** Heeft movement afgemaakt; enemies moeten door de muur komen, maar de speler niet. Vraagt hulp als nodig is.

**Rafael:** Maakt turret deployment af

**Randy:** Maakt blackout af en zet puntjes op de i, daarna importeren

**Max:** Time delay uitzetten

**Job:** Zorgt ervoor dat de health bar leeg gaat als enemy damage neemt. Heeft tandartsafpraak, dus gaat vroeg weg

**Gino:** De ranged enemy debuggen

**Bo:** Flying enemy model afmaken

**Safwan:** Flying enemy afmaken (code)

**Boris:** De baseclass van de gun reload afmaken en een begin maken aan de SMG reload

## **Standdown 28 Mei:**

**Jonas:** Gestopt met 2-handen weapon omdat hij Unreal nog niet helemaal snapt en gaat nu verder met een item dat je kan gebruiken

**Dylan:** Was bezig met de shop en heeft mensen geholpen

**Florian:** Bezig geweest met fysieke knop voor de gun

**Job glu:** Heeft aan portfolio gewerkt en mensen geholpen

**Owen:** Heeft aan de behavior tree gewerkt en aan de turret

**Rafael:** Had problemen met collision en richting van turret gefixt

**Randy:** Was bezig met importeren van wapen, is gelukt en nu bezig met blackout

**Max:** Heeft met de Oculus gewerkt en daarna geprobeerd ervoor te zorgen dat mensen dingen konden testen

**Gino:** Heeft met enemy movement gekloot en het is gefixt. Nu kan hij dood, alleen het model nog fixen

**Boris:** Heeft een deel van de dynamische gun gefixt en het dynamic reload systeem is bijna af. Gaat donderdag verder met de reload

**Phoenix** heeft gezeten aan portfolio en heeft dingen geïmporteerd

**Milad** heeft aan input detection gewerkt en gefixt

**Bo** heeft vandaag het model af gemaakt van de flying enemy en gerigged alleen nog animaties toevoegen en wat puntjes op de I

**Robin** heeft de granaat in Unreal gezet en is onderzoek aan het doen aan de landmijn

**Safwan** heeft de enemy zig-zag eindelijk af kunnen maken

**Eliza** heeft mensen geholpen is al klaar met haar to-dos

**Wessel** heeft zijn script half geschrapt en heeft Randy geholpen met het model en is bezig met functionaliteit van weapon

**Boaz** was met de vr bril connection op zijn laptop, input en de granaat

**Keith** heeft zijn bug gefixed met de landmijn gooien en heeft aan materials gewerkt

**Richard** een meeting met bedrijf Replica en die komen een keer langs, heeft mensen geholpen met code issues wou code review doen dat wordt donderdag

**Delysha** heeft aan de Invisible wall gewerkt voor de walkable area alleen niet af kunnen krijgen ze vraagt hulp aan richard donderdag

**Standup 30 mei 2024 sprint 5**

**Phoenix:** Texturen van de Stand Arrow maken en feedback vragen aan de artist

**Robin:** Landmine design maken

**Job:** Healthbar functioneel maken en afmaken, en zorgen dat deze naar beneden gaat

**Boris:** Reload systeem afmaken en de SMG aanpassen zodat deze kan herladen

**Jonas:** Onderwerp veranderen naar usable items, en concept en user stories maken

**Milad:** Verder werken aan de memory eraser

**Bo:** Textures maken van de Flying Enemy en het model met textures importeren in UE

**Wessel:** Om 10 uur naar de meeting gaan en werken aan de blockout van de gun

**Keith:** Verder werken aan de landmine om deze functioneel te krijgen

**Richard:** Om 10 uur aansluiten bij de presentatie van Go Spooky, kaarten reviewen op Codecks

**Boaz:** Werken aan de granaat

**Dylan:** Om 10 uur de presentatie volgen en de shop afmaken, geen hulp nodig

**Gino:** Model uitzoeken en de collider aanpassen

**Delysha:** Invisible wall afmaken met behulp van Richard

**Owen:** Behavior tree afmaken zodat de turret aanvalt, hulp nodig van Gino

## **Standdown: 30 mei**

**Phoenix:** Textures gemaakt voor de standing arrow, experimenteert met kleuren en texturegebruik

**Robin:** Begonnen aan de landmine, heeft schetsen gemaakt en start in Blender

**Job:** Health systeem geprobeerd, niet gelukt, gaat maandag verder

**Boris:** Dynamisch reloadsysteem is af, moet nog in VR getest worden, begonnen aan de SMG reload

**Jonas:** Begonnen aan de impact grenade als usable item

**Milad:** Verder gewerkt aan de memory eraser, begint nu aan enemy stunning

**Bo:** Begonnen aan animaties voor de flying enemy en het model in Unreal gezet

**Wessel:** Doorgewerkt aan de rotatie, begonnen aan de implementatie van quaternions

**Keith:** Aan materialen van de landmijn gewerkt en verder gewerkt aan de input van de landmijn

**Richard:** Bijgewoond bij GoSpooky, lesgegeven over input in Unreal, gereviewd, met Owen gekeken naar de behavior tree, Delysha geholpen met de navmesh  
**Boaz:** Gewerkt aan de normale granaat, alleen de explosie moet nog gefixt worden  
**Dylan:** Aan de shop gewerkt  
**Gino:** Bugs van Wessel gefixt, model uitgekozen en geplaatst  
**Delysha:** Geëxperimenteerd met box colliders, maandag navmesh testen  
**Owen:** Behavior tree van de enemy afgemaakt  
**Eliza:** Heeft haar eigen werk gedaan  
**Safwan:** Doorgewerkt aan zigzag en flying enemy movement, range detection van de speler  
**Max:** 3 kaarten laten reviewen  
**Florian:** Heeft input van de weapon switch gedaan, maandag hulp nodig van Richard

### **Standup 3 juni 2024 Sprint 5**

**Robin:** Gaat werken aan de granaat landmijn  
**Job:** Gaat werken aan de healthbar  
**Boris:** [geen informatie gegeven]  
**Jonas:** Gaat werken aan de granaatfunctie  
**Milad:** Gaat stuns toevoegen, hoopt dat het volgende week klaar is  
**Bo:** Werkt aan de zigzag (moving forward) animatie van de flying enemy  
**Wessel:** Heeft gewerkt aan two-handed wapens en gaat proberen om de rotatie toe te voegen. Gaat weg rond de pauze  
**Keith:** Gaat de landmine input invoegen om te gooien  
**Richard:** Gaat veel reviews doen en teams aansturen om in de main scene werk toe te voegen  
**Boaz:** Gaat verder werken aan de granaat  
**Dylan:** Gaat verder werken aan de shop  
**Gino:** Gaat het attack-gedeelte toevoegen aan de enemy  
**Delysha:** Gaat werken aan de walkable area  
**Owen:** Gaat werken aan de turret  
**Eliza:** Damage numbers toevoegen  
**Safwan:** Gaat de animatie implementeren in de behavior tree

**Max:** Gaat kaart laten reviewen en daarna werken aan de Totem of Undying

**Rafaël:** Gaat werken aan de turret

### **Standdown 3 juni 2024 Sprint 5**

**Delysha:** Geen succes ervaren, want navmesh werkt niet

**Bo:** Moeite met het exporteren van animaties vanuit blender

**Boris:** Motivatie was wat minder, dus heeft niet veel aan het reloadsysteem kunnen werken

**Robin:** [geen informatie gegeven]

**Phoenix:** Heeft substance painting gedaan

**Boaz:** Granaat is af

**Dylan:** Shop is af

**Eliza:** Nieuwe enemy damage numbers geïmplementeerd

**Jonas:** Impact grenade bijna klaar

**Keith:** Input is klaar, moet bugfixing doen

**Richard:** Heeft veel mensen kunnen helpen

### **Standup 4 juni:**

**Dylan:** Shop zit in de game, wil een hovermenu maken maar gaat anderen helpen

**Florian:** Werken aan trigger, wilde gisteren niet lukken

**Owen:** Turret attack maken

**Randy:** Verder met wapen in detail maken

**Max:** Kaart laten reviewen

**Jonas:** Verder aan de impact grenade

**Jasper:** Verder aan de arrow en testen in VR

**Robin:** Verder met de landmine

**Boaz:** Granaat in de main map

**Boris:** SMG blockout in de main map werkend

**Gino:** Mensen helpen

**Bo:** Animaties van de flying enemy in Unreal zetten

**Safwan:** Flying enemy fixen

**Phoenix:** Standing arrow pushen naar main

**Eliza:** Mensen helpen

**Wessel:** Rotatie, two-handed weapon

**Keith:** Landmijn goed laten werken

**Richard:** Reviewen en zoveel mogelijk in de main map hebben

### **Standdown 6 juni – na sprint review**

User stories af, en maandag pokeren en lead dev uit zoeken 15 – 15 – 15 regel en pomodoro regel uitleggen.

### **Standup 10 juni Sprint 6**

**Jonas:** User stories updaten en werken aan impact

**Safwan:** Werken aan combat, specifiek schieten

**Boaz:** Verder werken aan de granaat (geluiden toevoegen, etc.)

**Eliza:** Kijken wat ze kan doen

**Phoenix:** User stories updaten en aan de slag

**Wessel:** Werken aan two-handed weapon

**Keith:** Verder met de landmijn

**Owen:** Behavior updaten en werken aan de shield

**Delysha:** Onderzoek naar navmesh

**Randy:** Uitzoeken hoe dingen werken (particles, etc.)

**Job:** Kijken wat hij heeft gemist en verder werken aan de health bar

**Max:** Beginnen aan het effect van de totem

**Florian:** User stories updaten

**Jasper:** User stories updaten en verder met two-handed weapon

**Bo:** Verder met animaties van de flying enemies

**Gino:** To-Do's aanmaken voor het wavesysteem

**Milad:** Input detection voor de memory eraser

Vandaag ben ik begonnen met het opzetten van de nieuwe user story voor de Wave System die geupdate moest worden en ben toen gelijk aan de slag gegaan.

### **Standdown 10 juni 2024:**

**Richard:** Veel mensen geholpen en 2 lessen gegeven

**Boaz:** Granaat explodeert en biept

**Eliza:** Remote control geprobeerd te begrijpen

**Bo:** Gewerkt aan de death animation van de flying enemies  
**Safwan:** Doorgewerkt aan de BT van de Flying Enemy, kan criteria checken en een bug  
**Phoenix:** Broken model gemaakt en geïmporteerd, en een blockout gemaakt voor de eraser  
**Wessel:** Gewerkt aan de two-handed gun, werkt bijna  
**Keith:** Landmine explodeert met alles en getest  
**Dylan:** Was bij XR Lab, mensen geholpen  
**Owen:** Bug gefixt in de Behavior Tree, material gemaakt en gewerkt aan de shield  
**Raphael:** Object pool gemaakt om lag te voorkomen, gezorgd dat de turret werkt  
**Florian:** Gewerkt aan feedback van de gun bij mode switch, animatie maken voor de gun  
**Randy:** Model geprobeerd te importeren  
**Max:** De totem gaat soepel op en neer, begonnen aan het effect van de totem  
**Job:** Nieuwe user stories gemaakt en gekeken naar waarom het op één enemy staat  
**Delysha:** Geholpen met de totem, navmesh geprobeerd te fixen maar gekozen voor een andere techniek  
**Jonas:** Impact grenade is klaar  
**Jasper:** Gewerkt aan de arrow met hulp van Richard  
**Milad:** Input van de memory eraser werkt, gewerkt aan de logic erachter  
**Gino:** Gewerkt aan het wave system en de spawn instructions zodat het DRY is en makkelijk aanpasbaar, bugs gefixt

## **Stand Up** 11 juni 2024:

**Phoenix:** verder werken met de blockout voor Usable Items.  
**Robin:** codecks bekijken om iets te modelen  
**Safwan:** bug fixen en animaties  
**Milad:** verder werken aan de eraser  
**Bo:** death animatie afmaken voor de Flying enemy  
**Boaz:** mensen reviewen en helpen. Debuggen van de shop  
**Gino:** Wave system update, bugs fixen  
**Delysha:** verder met walkable area. Movement clamping start maken  
**Owen:** shield collision maken zodat hij vast zit en bugs fixen

**Florian:** animatie maken voor de gunswitch en rond kijken om te helpen

**Job:** zorgen dat de Healthbar zodat die werkt op alle enemies

**Eliza:** remote grab bug fixen

**Jasper:** verder werken aan de stand arrow

**Dylan:** reviewen en helpen, Shop debuggen en fixen

**Keith:** landmine testen en sounds toevoegen

**Wessel:** rotation voor de 2 handed weapon maken

**Richard:** 10 uur studie ochtend en daarna rondhelpen na de pauze

**Jonas:** sound toevoegen

Phoenix: Textures gemaakt voor de standing arrow, gaan experimenteren met kleuren en texture gebruik

**Boris:** reload system afmaken en playtesten

Er was een bug naar boven gekomen die een Null data error doorgaf terwijl er geen probleem was met Prints en Breakpoints dus ben een Struct gaan opzetten met wat hulp.

## **Standdown 11/06**

Eliza: Geprobeerd aan de Remote control te werken, is verdergegaan met p

Jonas: Impact grenade ge-reviewd,

Robin: Totem of undying ge-remodeld

Dylan: Helpen

wes: 2 handed weapon base, smg met florian gemaakt

Delysha: Movement, walkable area

Keith: Landmine afgemaakt

Florian: Feedback weapon switch gemaakt en gereviewd, two handed weapon



Owen: Shield, turret bug

Raphael: Enemy turret detection, owen geholpen, raycast

Richard: Studie ochtend, geholpen

???: Stage, geholpen met (??)

Job: Healthbars

Jasper: Arrow

Phoenix: Concepten en blockout impact grenade en memory eraser

Safwan: Bugs flying enemy, model en animaties geïmplementeerd

Gino: Enemies met correcte behaviour tree spawnen

Boris: Controller input

Milad: Memory eraser

Bo: Death animatie, materials opgeruimd, Safwan en animaties

Mededeling: Richard is donderdag 14/06 vrij.

### **Stand up 13 Juni 2024**

**Robin:** Gaat vandaag animaties afmaken

**Boris:** Gaat sound voor Jasper afmaken, gaat daarna reload afmaken

**Gino:** Gaat de structure bouwen

**Safwan:** Rest van de animaties finishen

**Robin:** Substance painten

**Bo:** Laatste animaties afmaken en importeren in unreal

**Milad:** Problemen met engine oplossen

**Wessel:** Rotation van de 2 handed weapon fixen, anders bij Florian helpen

**Keith:** Landmine review met Dylan, helpen waar kan

**Florian:** Rocket launcher maken

**Dylan:** Mensen helpen, dingen reviewen, kijken waar er nog dingen aangescherpt kunnen worden

**Rafael:** Code van de turret herschrijven

**Owen:** Shield afmaken

**Randy:** Beginnen aan de red dot sight

**Max:** Effectg maken voor de totem of undying

**Anass:** Ranged enemy shooting

**Job:** Healthbar van de enemy fixen

**Jasper:** Verder met de arrow, proberen de arrow 2 handed maken

**Jonas:** Impact grenade in de shop zetten

**Eliza:** Wachten op Delysha voor uitleg van remote grab

**Henk-Jan:** Kijken waar iedereen is en helpen waar nodig, art review

**Delysha:** Kwam later maar gaat vandaag Eliza helpen met remote grab en gaat verder met Movement clamping

Er was een bug naar boven gekomen die een Null data error doorgaf terwijl er geen probleem was met Prints en Breakpoints dus ben een Struct gaan opzetten met wat hulp.

## **Stand down 13 Juni 2024**

**Safwan:**

Attack animatie van enemy geïmplementeerd en nu kan de enemy je attacken

**Milad:**

Memory eraser fixen en engine kunnen opstarten. Niet ver gekomen vanwege problems.

**Anass:**

Bug met UE maar wel gefixed en geleerd over behaviour trees.

**Delysha:**

Clamping voor movability gefixed. Volgende week aan de slag met hidable object

**Max:**

Groot gedeelte van de animatie af die speelt wanneer de totem activeert.

**Raphael:**

Code van turret veranderd en verbeterd en het werkt beter dan de vorige code

**Keith**

Begonnen aan de master material. Reviewen van landmijn

**Wessel**

Two handed weapon rotation gemaakt en polishen. Jasper helpen met two handed weapon, niet helemaal goed gegaan.

**Jasper:**

Standing arrow bezig gegaan. Proberen de two handed in de standarrow te fixen, werkte allemaal niet. Sounds zitten erin en volgende week verder fixen.

**Jonas:**

Impact grenade in de shop gezet, verder nog rond te klooiën zonder doel.

**Robin:**

De totem afgemaakt en staat in UE. Verder gewerkt aan nieuw model voor de shop en bezig geweest met de maan.

**Dylan:**

Bezig met het interacteren van de shop en dat er wat gebeurt en dat je goed kan aimen en veel mensen geholpen.

**Bo:**

Laatste animaties van de flying enemies gemaakt, staan in UE en ze werken ook. In principe is alle art af.

**Gino:**

Zonder iets te doen het spawn probleem met AI gefixt. Gepushed in de DEV channel staat e.a. aan info.

**Boris:**

Voor Jasper geluidjes lopen maken van scratch. Dichtbij het afkrijgen van reload **component**.

**Eliza:**

Niet zo'n productieve dag. Werken met de remote grab, doorgegeven aan Dylan.

**Florian:**

Begonnen et de switch op de gun, collide niet meer met je hand als je m vast hebt. Geen mapping context op. Walkable area gefixed.

Er was een bug naar boven gekomen die een Null data error doorgaf terwijl er geen probleem was met Prints en Breakpoints dus ben een Struct gaan opzetten met wat hulp.

**17 juni 2024**

**Stand Up:**

**Boris:** Reload van SMG helemaal afmaken.

**Robin:** Totem naam goedzetten en dan de shop maken

**Jonas:** grenade reviewen

**Jasper:** Bugs fixen van de Arrow met wat hulp

**Milad:** verder aan Memory Eraser. Moet half 2 weg

**Phoenix:** texturen voor de impact grenade en todo's aanmaken

**Delysha:** de walkable area afmaken

**Bo:** art van de flying enemy reviewen en dan andere artists helpen

**Job:** healthbar to do af. Survival time begin en afmaken

**Max:** model van de Totem importeren. Animatie voor maken voor als hij active is

**Gino:** verder werken aan de struct

**Wessel:** verandering 2 handed weapon base. Helpen met Florian of Jasper

**Keith:** Material verder werken en dan helpen of verder

**Owen:** shield verder testen en de bullet fixen

**Raphael:** alle todo's van de Turret kijken en dingen fixen

**Florian:** Rocket Launcher maken en afhebben

**Randy:** scope afgemaakt en nu testen.

**Eliza:** rondhelpen bij mensen en aan het formulier zitten

**Safwan:** de flying enemy death erin zetten en geluid ervoor pakken

**Dylan:**

**Richard:** Kijken hoe iedereen ervoor staat kijken. Formulier laten invullen en rondkijken hoe het ervoor staat.

**Boaz:** pin van granade toevoegen

**Anass:**

Was verder gegaan met de Struct maar zag er heel lastig uit dus ben de hele tijd met Dylan ermee gezeten om dingen uit te proberen die niet hielpen

**Stand Down:**

**Boris:** reload is klaar alleen nog op guns gezet worden

**Robin:** totem of undying zit in unreal en de shop zit in unreal alleen nog details en heeft meer details toegevoegd en chaders

**Jonas:** impact grenade is revieuwd en wacht nu op model

**Jasper:** met wessel aan de arrow zitten werken en werkt bijna helemaal

**Milad:**

Phoenix: textures zijn bijna helemaal af en gaat alles in unreal zetten

Delysha: is bijna klaar met de shelter alleen nog health sytem fixen

Bo: sounds voor de flying enemy gezocht

Job: bezig met survival time en probeert morgen klaar te zijn

Max: totem effect afgemaakt

Gino: wave sytem is eindelijk gefixt en boris geholpen

Wessel: Removed bandaid fix and optimized rotation calculation in BP\_2HWeaponBase and worked with Jasper on the arrow\.

Keith: material af gemaakt boris geholpen

Owen: shield werkt en raycast bullet

Raphael: turret is af en werkt en is geriviewd

Florian: rocket loanger bijna helemaal af en reload sytem zetten

Randy: perforce fixen en werkt weer

Eliza: bezig met github dingen die gedaan moesten worden

Safwan: flying enemy is af alleen nog sounds er in zetten

Richard: veel geholpen en reviewed en met

Dylan: mensen geholpen en reviews gedaan en de remote grab gefixed

Boaz: granaat is af en heeft gewerkt aan de seringe en mensen geholpen

Anass: ranged enemy kan damage doen alleen bezig met schieten

## **18 juni 2024**

### **Stand Up:**

**Issabel:** wilt de game spelen en gaat de opdracht hlo voorbereiden voor volgend jaar

Boris: gaat de reload polishen en uitleggen hoe het werkt

Robin: gaat laatste puntjes op de shop zetten

Jonas: gaat model van impact grenade in zetten

Jasper: gaat verder met de arrow

Milad:

Phoenix: afmaken van textures en zorgen dat het in de game gaat

Delysha: gaat de shelter af maken

Bo: helpen met de sounds implementeren

Job: gaat verder met de survival timer

Max:

Gino: gaat rond helpen en aan de git zitten

Wessel: gaat jasper verder helpen

Keith: gaat bezig met het git formulier

Owen: shield laten reviewen

Raphael:

Florian:

Randy:

Eliza: gaat verder met de git opdracht

Safwan: gaat sounds van flying enemy toevoegen

Richard: gaat de game spelen en feedback geven en heeft om 3 uur een online gesprek met zijn dochters school

Dylan: gaat mensen helpen is klaar met zijn taak

Boaz:

Anass:

Ik zou vandaag de Git te maken voor om te inleveren maar ben na 11 uur opgezet om de Ranged Enemy shooting opnieuw te maken en heb die toen ook gemaakt en gekozen tussen de 2 versies om er 1 te pakken om te gebruiken

### **Stand Down:**

Richard: veel reviewed

Florian: reloading systeem te inzetten, niet gelukt heel goed

Raphael: alle work op iets

Owen: shield reviewed, document bezig mee

Max: Totem bijna klaar

Annas: ranged enemy afgemaakt

Job : timer is nu klaar

Jasper : met Wes proberen te bugs van de arrow te fixen, bijna af

Safwan : veel geholpen and alle sounds in gegoid

Milad : memory eraser toevoegd

Eliza : met GitHub geholpen and retrospectieve gepland

Gino : ranged shooting probeert te doen.

Bo : alle geluiden van de flying enemy gevonden en gestuurd om geïmplementeerd te worden

Dylan : nieuw shop model ingezet

Robin : shop model gefixed, meer effecten

Phoenix: model van de impact gernade af

Wessel : kijk na Jasper's ding

Jonas : impact gernade met de model zit in en gepushhed

Kieth: niet veel, probeert beetje te helpen

Isabelle: encouraging words, en volgende jaar gepland

## **20 juni 2024**

### **Stand Up**

#### **Sprint 6**

We beginnen met de laatste puntjes op op de I te zetten en we doen vandaag de retrospective en de sprint review



