

## 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 blockout 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 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 blockout  
**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 geriged alleen nog animatie 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 zichzaged 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 de 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 en feedback vragen van artist

**Robin:** Land mine design maken

**Job:** Healh Bar functioneel maken en afmaken en zorgen dat hij naar beneden gaat

**Boris:** Reload system afmaken en de SMG aanpassen zodat het kan reloaden

**Jonas:** Onderwerp veranderd naar Usable items en concept en User stories maken

**Milad:** Verder werken aan de

**Bo:** Textures maken van de Flying enemy en importen in UE

**Wessel:** gaat om 10 uur naar de meeting en werken aan de blockout van de gun

**Keith:** verder werken aan de landmine om hem functioneel te krijgen

**Richard:** 10 uur aansluiten presentatie Go Spooky, kaarten reviewen op Codecks

**Boaz:** aan de grenade werken

**Dylan:** 10 uur presentatie volgen en 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, gaan experimenteren met kleuren en texture gebruik

**Robin:** Begin gemaakt aan landmine, heeft schetsen gemaakt begint in blender

**Job:** Health gedaan, niet gelukt, gaat maandag verder

**Boris:** DYnamic reloading systeem is af, moet nog in VR testen, heeft begin gemaakt aan de SMG reload

**Jonas:** Heeft begin gemaakt aan de impact grenade usable item

**Milad:** Heb verder gewerkt aan de memory eraser & ga nu aan de slag met enemy stunning

**Bo:** Begin gemaakt aan animaties voor de flying enemy & in unreal gezet

**Wessel:** Doorgewerkt aan de rotation, begonnen aan de implementation van quaternions

**Keith:** Aan materials van de landmijn gewerkt, verder gewerkt aan de input van landmijn

**Richard:** Heeft gospooky bijgewoond, heeft lesgegeven over input in unreal, heeft gereviewed, heeft met Owen gekeken naar de behavior tree, heeft Delysha geholpen met de navmesh

**Boaz:** Heeft gewerkt aan de normale grenade, alleen de explosie moet gefixt worden

**Dylan:** Aan de shop gewerkt

**Gino:** Bugs fan Wessel gefixt, heeft model uitgekozen en gaan die platen

**Delysha:** Heeft geëxperimenteerd met box colliders, maandag nav mesh testen

**Owen:** Behaviour tree van de enemy afgemaakt

**Eliza:** Heeft haar eigen werk gedaan

**Safwan:** doorgewerkt aan zigzag & flying enemy movement, range detection van de speler

**Max:** 3 kaarten laten reviewen

**Randy:**

**Anass:**

**Florian:** Heeft input van de weapon switch gedaan, heeft maandag hulp nodig van Richard

**Rafael:**

### **Standup 3 Juni 2024 sprint 5**

**Phoenix:**

**Robin:** gaat werken aan de granete lant mijn

**Job:** gaat werken aan helt bar

**Boris:**

**Jonas:** gaat werken aan de grenate fuction

**Milad:** gaat de stuns toe voegen hoop dat het volhende week klaar is

**Bo:** werken aan de zig zach animation

**Wessel:** heb gewerkt aan tow handed wapens en gaat proberen om de rotation toe te voegen. gaat weg rond de pause

**Keith:** gaat de landmine input invogen om te gooien

**Richard:** gaat heel veel revuwen gaat teams aan sture om in main scene werk toe te voegen

**Boaz:** gaat aan granaat veder werken

**Dylan:** gaat werken aan de shop verder

**Gino:** gaat de attack gedeelte toe voegen aan de enemy

**Delysha:** gaat werken aan de walkebel eria

**Owen:** gaat werken aan de turet

**Eliza:** damage numbers toe voegen

**Safwan:** gaat de animation implementeren aan biavore three hree

**Max:** gaat kaart laten reviewen en gaat daarna werken aan de totem of undying

**Randy:**

**Anass:**

**Florian:**

**Rafael:** gaat werken aan de turetd en ass

### **Standdown 3 Juni 2024 Sprint 5**

**Delysha:** Geen success ervaren want navmesh doet het niet

**Bo:** moeite met het exporteren van animaties

**Boris:** Motivatie was wat minder dus heeft niet veel aan reload systeem kunnen werken

**Robin**

**Phoenix:** Heeft substance painting gedaan

**Boaz:** granaat is af

**Dylan:** shop is af

**Eliza:** Nieuwe enemy damage numbers geïmplementeerd

**Safwan:**

**Milad**

**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 game, wilt hover menu maken maar gaat anderen helpen

**florian;** werken aan trigger wilde gister niet lukken

**owen;** turret attack maken

**randy;** verder met wapen in details maken

**max;** kaart laten reviewen

**jonas;** verder aan impact grenade

**jasper;** verder aan arrow en testen in vr

**robin;** verder met landmine

**boaz;** granaat in main map

**boris;** smg blockout in main map werkend

**gino;** mensen helpen

**bo;** animaties in unreal zetten

**safwan;** flying enemy fixen

**phoenix;** standing arrow pushen naar main

**eliza;** mensen helpen

**wessel;** rotation, 2handed weapon

**keith;** landmijn goed laten werken

**richard;** reviewen en zoveel mogelijk in mainmap 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** – combat werken aan scieten

**Boaz**- verwerken aan granaad (geluiden toevoegen etc)

**Eliza** – kijken wat ze kan doen

**Phoenix** – userstory updaten en aan de slag

**Wessel** – werken aan two handed weapon

**Keith** – door met landmijn

**Owen** – behavior updaten en aan de shield

**Delysha** – onderzoek naar nev mesh

**randy** – uitzoeken hoe dingen werken (particles etc)

**Job** – kijken wat hij heeft gemist en door aan health bar

**Max** – beginnen aan effect van de totem

**Florian** – user stories

**Jasper** -- user stories en door met two hands

**Bo** – door met animaties van de enemies

**Gino** – To Do's aanmaken voor wavesysteem

**Milad** – input detection memory eraser

**Stand Down 10 juni 2024:**

**Richard:** veel mensen geholpen en 2 lesjes gegeven

**Boaz:** Granaat explodeert en biept

**Eliza:** remote control geprobeerd te begrijpen,

**Bo:** gewerkt aan death animation

**Safwan:** doorgewerkt aan de BT van de Flying Enemy. Kan criteria checken en een bug

**Phoenix:** broken model gemaakt en geimport en een blockout gemaakt voor eraser

**Wessel:** gewerkt aan de 2 handed gun en werkt bijna

**Keith:** Landmine explode met alles en getest

**Dylan:** was bij XR Lab, Mensen geholpen

**Owen:** bug gefixt in de Behavior Tree en Material gemaakt en aan shield

**Raphael:** object pull gemaakt, zodat er geen lag is. Gezorgd dat de turret werkt

**Florian:** gewerkt aan feedback krijgen van gun als je mode switcht. Animation maken voor de gun

**Randy:** model geprobeerd te importeren

**Max:** de totem gaat smooth op en neer. Begin gemaakt aan het effect van de totem.

**Job:** nieuwe user stories gemaakt en kijken naar waarom het op 1 enemy staat.

**Delysha:** gepokert, geholpen met de totem, Nav Mesh geprobeerd te fixen maar uiteindelijk gekozen om een andere techniek te gebruiken

**Jonas:** Impact Grenade is klaar.



**Jasper:** gewerkt aan de Arrow met hulp van Richard

**Milad:** Input van de Memory Eraser werkt en heb gewerkt aan de logic erachter.

**Gino:** gewerkt aan de Wave System en de Spawn Instructions zodat het er DRY inzit en makkelijk aanpasbaar en zit bugs te fixen.

**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 ani afmaken voor de Flying

**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

## **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

**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

**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 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:**

**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 grenate 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: helpt met de sounds er 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:

### **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 gegoooid

Milad : memory eraser toevoeged

Eliza : met GitHub geholpen and retrospectieve gepland

Gino : ranged shooting probeert te doen.

Bo : alle geluiden van de flying enemy gestuurd en gevonden

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 1 te zetten en we doen vandaag we retrospective en de sprint review