

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

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.

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 modellen

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

Ben verder gegaan met de Wave System en de BP_SpawnPoint om te zorgen dat er geen bugs meer inzaten tijdens het inspawnen van de enemy

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

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 Datum: 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.

Stand Up 17 juni 2024

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:

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 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 grenate 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:

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 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 grenade af
Wessel: kijk na Jasper's ding
Jonas: impact grenade 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

Dylan had de remote grab niet gefixt en we weten niet wat het probleem was. De arrow kon dus niet getest worden en alle andere two handed items ook niet of de dingen die ermee bezig waren. Totale mislukking weer. Ga in laatste week proberen samen met Wessel en Dylan zitten en praten over waarom de two handed items zo vreemd werken met de remote grab