Logboek Mythe 2020

Team 5

Sprint 1

Week 1

Woensdag 6/5/2020(D/M/Y)

We gingen vandaag als team onze top 3 mythes uitkiezen en daarna kregen we te horen welke mythe we kregen en dat werd de Holy Grail. Na dat we wisten dat ons project de Holy Grail werd hebben we een game design document aangemaakt zodat iedereen het concept weet en er geen onduidelijkheden zijn.

Donderdag 7/5/2020(D/M/Y)

We zijn vandaag begonnen met onze eerste echte daily standup. We hebben in deze standup het game design document besproken en we hebben vastgesteld dat iedereen eens is met het concept van de game. We hebben ook besproken wat we vandaag gingen doen de programmeurs (Roy Dupon, Timo Brandt en Jordi van der Lem) gingen aan de slag met de github repository opzetten en de documentatie maken van Werkproces 1.

Vrijdag 8/5/2020(D/M/Y)

In de daily standup van vandaag hebben we besloten om het hele game design document af te maken. Er moest alleen nog art in en gemaakt worden, zodat we kunnen laten zien hoe onze gameplay er uit ziet.

Maandag 11/5/2020(D/M/Y)

De programmeurs zijn vandaag begonnen met de eerste sprint backlog userstories uitwerken in code, zoals traps, puzzels en movement maken. De artists hebben vandaag de hele style uitgedacht en zijn begonnen aan de eerste 3D modellen.

Dinsdag 11/5/2020(D/M/Y)

De artists gingen vandaag veder met het maken van props zoals: een openhaard, kaarsen, frames en stenen. Timo ging vandaag meer traps maken zodat er meer derversiteit in de verschillende traps is. Roy begon vandaag met de blentry aan de praat krijgen zodat de animaties goed in elkaar overlopen en Jordi ging verder met de tijd puzzel.

Woesdag 11/5/2020(D/M/Y)

De artists hebben vandaag heel veel props afgemaakt en die in github gezet met hulp van Jordi. De programmeurs hebben de meeste mechanics van sprint 1 afgemaakt vandaag, zoals de traps, wallclimbing en puzzels.

Donderdag 11/5/2020(D/M/Y)

De programmeurs hebben vandaag alle mechanics bij elkaar gevoegt en begonnen met een soort tutorial level te maken. Ook zijn de mechanics van de traps gefinetuned. De wall climb mechanic is nu gebruikbaar. We hebben ook in het tutorial level light toegevoegt waardoor het al meer voelt als een ruine. De artists zijn vandaag veder gegaan aan de animaties van de speler. Ook zijn ze vandaag begonnen aan nieuwe props maken.