

## **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

Ik heb gewerkt aan de 2 handed weapon, door randy's nieuwe versie van de imported model moest ik een paar kleine veranderingen aan de rotation van de blueprint maken

## **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

Doorgewerkt aan de rotation, ik heb mijn hele script geschrapt en vervangen met een andere versie die in één keer werkt.

### **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

Ik heb een paar kleine bug fixes gedaan in de rotation script, en geprobeert om Jasper te helpen met ervoor zorgen dat je de stand arrow met 2 handen kan oppakken

## **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:**

De arrow breekt nu en we kunnen de voorkant oppakken, maar de onderkant jittert heel veel en vliegt weg als je hem los laat.

## **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:**

Wij zijn erachter gekomen dat het probleem de remotegrab feature is, wij weten niet zeker hoe we het kunnen fixen. We hebben zelfs Dylan erbij gepakt om het op te lossen, maar zelfs dat hielp niet.

### **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

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 Jasper en Dylan zitten en praten over waarom de two handed items zo vreemd werken met de remote grab