**De algemene backlogs zijn voor iedereen. Soms staat er een specifieke bij die ik erbij gezet heb zodat ik niks mis.**

**Sprint Backlog week 1-2**

**ID User story's**

1. Als speler wil ik een begin menu hebben zodat ik een spel kan selecteren.

2. Als speler wil ik meerdere minegames hebben om uit te kiezen zodat ik me niet snel verveel.

3. Als speler wil ik een exit knop hebben zodat ik kan stoppen met spelen.

**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

**ID Tasks**

1. laad een scherm. Maak knoppen voor verschillende schermen.

2. Maak 5 basis versies van minigames. Maak ze verschillend van elkaar.

3. Voeg een exit knop toe ( d.m.v. de knop "escape" en/of het kruisje )

**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

**ID Acceptance Criteria**

1. Scherm laad. er zijn meerdere knoppen op het scherm.

2. Er zijn 5 verschillende spellen ( ook al zijn het tot nu toe concepten )

3. er is een mogelijkheid om het spel te stoppen.

=========================================================================

**Sprint retrospective week 1 en 2:**

**Dingen die goed gingen:**

We kwamen snel met verschillende ideeën over wat voor spellen we wilden maken en wie welke minigame zou maken.

We maakte heel snel een trello pagina aan en ook een github pagina.

Alperen en Zylan hebben al heel snel werkende prototypes gemaakt.

**Dingen die niet goed gingen:**

Xander had moeite met pycharm en python. Ook liep hij vast met het monster spawningssysteem.

Mark en ruben waren nog niet echt begonnen.

Daarnaast kennen we elkaar nog niet zo goed dus moeten we nog leren samenwerken met elkaar.

**Sprint Backlog week 3-4**

**ID User story's**

1. Als speler wil bij elk spel de mogelijkheid hebben om invloed uit te oefenen op het spel zodat ik daadwerkelijk wat in het spel kan doen en het kan winnen.

2. Als speler wil ik de mogelijkheid hebben om te zien hoe goed ik het doe en zodat ik mijn score kan vergelijken met andere mensen die het spel na mij spelen.

3. Als speler wil ik iets hebben wat het spel uitdagend maakt.

**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

**ID Tasks**

1. Implementeer bewegingssystemen. Implementair schietsystemen. Implementair springsysteem. voeg persoonlijke basis toe. Voeg bullet colision toe. Voeg verdedigings torens toe.

2. Implementeer score systeem. koppel dat aan tijd of vijanden verwoest of hoogte gesprongen.

3. Voeg player health to. Voeg vijanden toe .Voeg vijanden/player colision toe. Implementeer platform colision. implementeer schatkistlocatie randomizer.

**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

**ID Acceptance Criteria**

1. Je kan bewegen met de muis of met het keyboard. Je moet direct weer stoppen met bewegen wanneer je de beweegknop weer los laat. Je kan schieten als je op een knop drukt. kogels moeten een effect hebben op vijanden. je moet een basis hebben die je kan verdedigen door middel van torens. De torens moet je met de muis kunnen plaatsen en moeten effect hebben op vijanden ( door ze langzamer te laten gaan of door ze te beschadigen )

2. Er moet een duidelijke plek zijn waar je score te zien is. Die score moet beinvloedbaar zijn door de prestaties van de spelers in het spel. De score die je gehaald hebt moet aan het eind te zien zijn. Het lettertype moet niet te klein zijn.

3. Er moet duidelijk ergens player health staan. Player health moet beinvloedbaar zijn door de fouten van de player. Het spel moet stoppen wanneer Player health onder een bepaalde treshold is. Vijanden en contact met vijanden of hun kogels moet invloed hebben op player health. Een schatkist moet op elke keer op een random locatie spawnen in het scherm. Het spel moet voorbij zijn wanneer je van een platform afvalt.

Persoonlijke Sprint planning week 3&4

Zylan’s sprint planning:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| User story | Priority | Taken | Acceptance criteria |
| Als speler wil ik tegenstanders die terugschieten zodat het spel moeilijk wordt voor mij | M | * Tegenstanders maken * Tegenstanders laten terugschieten | * Zodra de speler duidelijk tegenstanders kan zien. * Zodra de tegenstanders iets terugschieten |
| Als speler wil ik een interactief speelveld met duidelijke borders, zodat ik goed kan zien wat ik wel en niet kan doen | M | * Obstakels maken die de speler tegenhouden * Duidelijke randen aan de zijkanten/onder het speelveld | * Zodra de speler dudelijk obstakels kan zien en wordt tegengehouden * Zodra de speler niet uit het speelveld kan lopen |
| Als speler wil ik zelf kunnen schieten en daarmee interactie met andere dingen kunnen hebben zodat ik een doel heb in het spel | M | * Speler moet kunnen schieten * Wat de speler schiet moet interactie hebben met obstakels/tegenstanders | * Zodra de speler kan zien dat zijn kogels iets doen met het speelveld * Zodra de speler kan schieten |

Alperens sprint planning:

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| User story | | | Priority | Taken | | Acceptance criteria | |
| Als speler wil ik kunnen bewegen zonder gelimiteerd te worden door code, zodat ik het gevoel van vrijheid heb in het spel | | | M | * Ervoor zorgen dat er alleen vanaf een platform gesprongen kan worden * Ervoor zorgen dat er niet door platformen heen kan worden gesprongen | | * Zodra de speler alleen vanaf een platform kan springen en niet vanuit de lucht. * Zodra een speler niet door een platform maar tegen een platform aanspringt. | |
| Als speler wil ik dat er meerdere speelbare levels zijn, zodat het spel variatie biedt. | | | C | * Ervoor zorgen dat er twee of meer levels vallen te spelen * Ervoor zorgen dat de levels kunnen worden geselecteerd of automatisch na elkaar komen | | * Zodra een speler meerdere levels van begin tot eind kan spelen zonder dat er bugs optreden. * Zodra de levels in een chronologische volgorde kunnen worden gespeeld. | |
| Als speler wil ik dat de camera meebeweegt met mijn sprite, zodat ik meer overzicht heb over mijn sprite | | | S | * Ervoor zorgen dat de camera locked staat op de speler * Ervoor zorgen dat de camera weer begint bij het startpunt van de speler nadat hij/zij af gaat. | | * Zodra de camera de speler blijft volgen en voldoende overzicht creert voor de speler om het level te kunnen afspelen. * Zodra de camera zonder bugs teruggaat naar de oorspronkelijke locatie van de speler zodra het level opnieuw wordt gespeeld | |
| User Story | Priority | Task | | | Acceptance Criteria | |
| Als speler wil ik iets hebben om te ontwijken. | M | * Implementeren van vijanden * Implementeren van vijandelijke projectielen. | | | * Vijanden spawnen op een voorstelbare en verstelbare manier. * Projectielen komen van de vijanden af en gaan richting de speler ( of naar beneden ) | |
| Als speler wil ik op de mogelijkheid hebben om op de vijanden te schieten. | M | * Invoeren Speler projectielen. * Invoeren vijanden hitbox. | | | * Schietknop moet verbonden zijn aan linker muisknop. * Een projectiel moet naar boven schieten vanuit het schip wanneer de schietknop is ingedrukt. * Vijanden moeten verdwijnen wanneer ze geraakt worden door projectielen. | |
| Als speler wil ik levens kunnen kwijtraken zodat het spel uitdagend is. | M | * Invoeren hitbox speler. * Invoeren levens speler. | | | * Je levens moeten zichtbaar zijn op het scherm. * Je levens moeten omlaag gaan wanneer je geraakt wordt door vijandelijk projectiel/ botsing. * Na zoveel verloren levens moet het game stoppen. | |
| Als speler wil ik het spel kunnen pauzeren zodat ik eventueel even wat anders kan doen zonder op nieuw te moeten beginnen. | C | * Invoeren pauze knop. | | | * Er moet op p gedrukt kunnen worden en het spel moet op pauze gaan. | |
| Als speler wil ik visuele feedback hebben zodra er wat gebeurt zodat het spel duidelijker wordt. | S | * Invoeren sound effect wanneer speler geraakt wordt * Invoeren sound effect wanneer vijanden geraakt wordt * Invoeren visuele aanduiding wanneer vijanden/speler geraakt wordt. | | | * Als de speler geraakt wordt moet de player Avatar knipperen en moet er een geluids effect spelen. * Als vijanden geraakt worden moeten ze verdwijnen ( ontploffen ) en moet er een geluidseffect spelen. | |
| Als speler wil ik mijn score kunnen bijhouden zodat ik zie hoe goed ik het spel speel. | S | * Invoeren score systeem ( wanneer vijanden ontploffen en/of hoe lang je overleefd ) | | | * Naast je levens moet er score staan. * Die score moet omhoog gaan bij bepaalde acties. | |

Xander’s sprint planning ^

**Sprint retrospective week 3 en 4:**

**Dingen die goed gingen:**

Alperen en Zylan zijn al goed op weg om werkende spellen te hebben.

Mark heeft ook bepaalde onderdelen af.

**Dingen die niet goed gingen:**

Xander onderschatte de grote van de taken die hij deze week zou kunnen afmaken.

Een paar keer is de daily scrum gemist omdat Xander een paar dagen ziek was.

Ook ruben kwam een paar keer niet naar school

=========================================================================

**Sprint Backlog week 5-6**

**ID User story's**

1. Als speler wil ik dat het spel geleidelijk moeilijker wordt zodat er iets in zit van progressie en zodat het begin niet te moeilijk is en dat het naarmate het spel verder loopt ook niet te makkelijk blijft.

2. Als speler wil ik hints hebben zodat ik makkelijker de schatkist kan vinden en niet alleen maar random rond loop.

3. Als speler wil ik sound effects hebben zodat ik auditieve feedback krijg wanneer ik spring, wat ook het spel leuker maakt.

4. Als speler wil ik dat het spel er redelijk uit ziet zodat het leuker is om te spelen.

**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

**ID Tasks**

1. Voeg een minimum en een maximum snelheid toe aan de basis monsters. Zorg met d.m.v. een randomizer ervoor dat de snelheid van de vijanden tussen de minimum en de maximum snelheid zit. Verbind het aan een klok, en zorg ervoor dat elke zoveel seconden de minimum en de maximum een klein beetje omhoog gaat.

Voeg ook toe dat het aantal vijanden op het scherm elke zoveel tijd hoger wordt.

2. voeg hints toe. zorg ervoor dat die hints relevant zijn voor de daadwerkelijke locatie van de schatkist.

3. Voeg geluidseffecten toe. Zorg ervoor dat die geluideffecten alleen triggeren bij bepaalde acties.

4. Voeg player grafics toe. Voeg een achtergrond toe. Zorg ervoor dat de player en enemy hitboxen overeenstemmen met de daadwerkelijke player en enemy sprites.

voeg een achtergrond toe aan het menu. voeg plaatjes toe aan de knoppen.

**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

**ID Acceptance Criteria**

1. Naarmate het spel langer doorgaat moet het steeds moeilijker worden door een steeds hoger aantal steeds snellere vijanden. De snelheid en hoeveelheid vijanden moeten niet te snel verhogen om te zorgen dat het niet te snel te moeilijk wordt.

2. Aan de rechterkant van het scherm staan hints. Deze hints moeten niet te moeilijk maar ook niet te makkelijk zijn.

3. er zijn geluidseffecten. Het volume hiervan staat niet te hard. De geluidseffecten spelen af nadat de springknop is ingedrukt.

4. alle speler moeten een plaatje hebben. Elk spel moet een achtergrond hebben. Het moet niet zo zijn dat je als speler levens kwijt kan raken terwijl je daadwerkelijke plaatje niet geraakt is.

**Sprint retrospective week 5 en 6:**

**Dingen die goed gingen:**

Xander heeft vooruit gewerkt en is weer flink op schema met zijn taken.

**Dingen die niet goed gingen:**

Ruben gestopt is met zijn studie waardoor we nu ineens een teamgenoot minder hebben.

**========================================================================**

***Persoonlijke sprintplanning Zylan week 6-7***

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| User story | Priority | Taken | Acceptance criteria |
| Als user wil ik geluiden in het spel zodat ik meer immersie heb wanneer ik het spel speel en zodat ik duidelijk hoor wanneer er iets gebeurd | S | * Muziek en geluiden implementeren in het spel | * Wanneer de user bij elk event een distinctbaar geluid kan horen * Wanneer de geluiden allemaal duidelijk zijn en geen verwarring veroorzaken |
| Als user wil ik powerups en speciale events in het spel zodat het spel leuker wordt met nog meer diversiteit | C | * Powerups bedenken en maken en in het spel implementeren | * Wanneer er verschillende powerups zijn die het spel veranderen en moeilijker/makkelijker en vooral leuker maken voor de speler met meer diversiteit |
| Als user wil ik een eindscherm als ik verlies of als ik win zodat ik duidelijk kan zien wanneer het spel klaar is | S | * Een eindscherm maken en implementeren | * Wanneer de user bij winst of verlies duidelijk een scherm kan zien waar hij ziet of hij gewonnen of verloren heeft |
|  |  |  |  |

**Sprint Backlog week 7-8**

**ID I Userstory's I Priority I Task I Acceptance Criteria**

1. Als speler wil ik dat het spel muziek afspeeld terwijl ik aan het spelen ben want dat voeg toe aan de totale atmosphere en het speelplezier van het spel.

2. Als speler wil ik powerups kunnen aanraken die bepaalde perks hebben zodat ik langer kan overleven.

3. Als speler wil ik voordat ik een spel speel een tutorial scherm zie dat mij bepaalde aspecten van het spel uitlegd zodat ik niet aan het begin van het spel overwelmed wordt zonder te weten hoe ik het spel moet spelen.

**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

**ID Tasks**

1. Vind een manier om muziek af te spelen. voeg verschillende nummers toe.

2. voeg powerups toe. Verbind die aan een random variabele. Zorg ervoor dat de powerups kunnen interacten met de player. voeg powerups toe die meer health, score of life toevoegen.

3. Voeg uitleg of tutorial schermen toe vlak voordat de daadwerkelijke minigame begint. Zorg ervoor dat De tutorial schermen pas weg gaan nadat de speler op een bepaalde knop gedrukt heeft. Zorg ervoor dat de informatie op de tutorial schermen duidelijk is.

**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

**ID Acceptance Criteria**

1. Er is muziek zodra een minigame begint. Verschillende nummers spelen elke keer als het spel begint. De muziek moet eindigen wanneer het de minigame voorbij is.

2. Er zijn powerups. De powerups moeten niet interacten met de vijanden. De powerups moeten wel interacten met de speler. De powerups moeten verschillend zijn. De powerups moeten duidelijk zijn. De powerups moeten gebalanceerd zijn.

3. Er moeten tutorial schermen zijn. De tutorialschermen moeten duidelijk zijn. De tutorial schermen moeten pas weggaan na player input.

=========================================================================

**Sprint retrospective week 7 en 8:**

**Dingen die goed gingen:**

Dailyscrum ging soepel, en er werd een probleem door opgelost.

Alle spellen zijn min of meer af.

alle spellen zijn goed met elkaar geintegreerd ( geen foutmeldingen wanneer de maingame start.)

**Dingen die niet goed gingen:**

We hebben sommige taken onderschat ( zoals het maken van een trailer video ) waardoor dat nu op het laatste moment gebeuren moet.