Sprint 3 oplevering

Het volgende stond op de planning voor deze sprint:

* Programmeren tonen gezondheidsmeter
* Programmeren totaalgezondheid per vijand
* Programmeren tonen gezondheidsmeter per vijand
* Programmeren tonen gezondheidsmeter beschadigde vijanden
* Programmeren aftrek gezondheid na raak schot
* Programmeren bijwerken gezondheidsmeter na raak schot
* Programmeren begrenzing terrein
* Programmeren schadepercentage per vijand
* Programmeren schade toebrengen aan kasteel bij aanraken kasteel door vijand
* Programmeren bewegen vizier (links-rechts)
* Programmeren bewegen vizier (boven-onder)
* Programmeren raakvlak vizier
* Programmeren teruggeven gezondheid kasteel (1%)
* Programmeren timer regeneratie

Het volgende is gelukt:

* Niet op de planning maar wel uitgewerkt en functioneel: Het genereren van vijanden op willekeurige basis, ze lopen het scherm binnen en lopen richting het kasteel (voor nu lopen ze nog langs het kasteel, hier zal aan gewerkt worden, ook moet er nog voor gezorgd worden dat ze binnen het scherm blijven en niet half erbuiten).

Link naar video voor tonen van omgeving: <https://www.youtube.com/watch?v=WsDzWjYfWwM&feature=youtu.be>)

* De gezondheidsmeter (deze is niet zichtbaar maar is wel klaar om geprogrammeerd te worden, i.v.m. onvoldoende kennis over Unity wilde ik niet op het laatste moment dingen gaan implementeren, omdat ik niet wist of ik het terug kon draaien of niet).

Het volgende is **niet** gelukt:

* Programmeren totaalgezondheid per vijand
* Programmeren tonen gezondheidsmeter per vijand
* Programmeren tonen gezondheidsmeter beschadigde vijanden
* Programmeren aftrek gezondheid na raak schot
* Programmeren bijwerken gezondheidsmeter na raak schot
* Programmeren begrenzing terrein
* Programmeren schadepercentage per vijand
* Programmeren schade toebrengen aan kasteel bij aanraken kasteel door vijand
* Programmeren bewegen vizier (links-rechts)
* Programmeren bewegen vizier (boven-onder)
* Programmeren raakvlak vizier
* Programmeren teruggeven gezondheid kasteel (1%)
* Programmeren timer regeneratie

**Waarom is het programmeren van deze aspecten niet gelukt?**  
Met opdrachtgever is overlegd, het werk wat op de sprint stond was wel veel en niet direct haalbaar. Het zal worden meegenomen naar de volgende sprint en hopelijk nog eerder klaar zijn dan de oplevering van sprint 4.

**Openstaand:**

* Animeren van soldaten & tanks (**geen onmiddelijke prioriteit**)
* Programmeren totaalgezondheid per vijand
* Programmeren tonen gezondheidsmeter per vijand
* Programmeren tonen gezondheidsmeter beschadigde vijanden
* Programmeren aftrek gezondheid na raak schot
* Programmeren bijwerken gezondheidsmeter na raak schot
* Programmeren begrenzing terrein
* Programmeren schadepercentage per vijand
* Programmeren schade toebrengen aan kasteel bij aanraken kasteel door vijand
* Programmeren bewegen vizier (links-rechts)
* Programmeren bewegen vizier (boven-onder)
* Programmeren raakvlak vizier
* Programmeren teruggeven gezondheid kasteel (1%)
* Programmeren timer regeneratie

**Plan van aanpak:**

Als het lukt, zal ik proberen 1 á 2 functionaliteiten per dag (afhankelijk van grootte en complexiteit) te programmeren, zodat er niet te ver achter op schema geraakt wordt.