Sprint 4 oplevering

Het volgende stond op de planning voor deze sprint:

* Programmeren scorebord
* Programmeren dat dode vijanden niet van het scherm worden verwijderd
* Programmeren percentage gezondheid aftrekken
* Programmeren tonen nieuwe gezondheid
* Het schrijven van het testplan

**Bijgewerkte planning**

Omdat er achtergelopen wordt op de planning is in overleg met de opdrachtgever besloten de sprints door te schuiven. Dit houdt in dat de sprints opnieuw ingedeeld zullen worden door de ontwikkelaar.

**Plan van aanpak:**

De een na laatste sprint zal worden gewijd aan het testen, de aankomende sprints zullen gericht zijn op het programmeren. Omdat de planning anders ingevuld is zal op de sprint worden vermeld wat er door de ontwikkelaar is ingepland en wat er is opgeleverd.

**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
* Programmeren scorebord
* Programmeren dat dode vijanden niet van het scherm worden verwijderd
* Programmeren percentage gezondheid aftrekken
* Programmeren tonen nieuwe gezondheid
* Het schrijven van het testplan

De sprints zullen worden verdeeld in 2 stukken:

**Deel 1:**

* 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

**Deel 2:**

* Programmeren bewegen vizier (links-rechts)
* Programmeren bewegen vizier (boven-onder)
* Programmeren raakvlak vizier
* Programmeren teruggeven gezondheid kasteel (1%)
* Programmeren timer regeneratie
* Programmeren scorebord
* Programmeren dat dode vijanden niet van het scherm worden verwijderd
* Programmeren percentage gezondheid aftrekken
* Programmeren tonen nieuwe gezondheid
* Het schrijven van het testplan