Sprint 6 oplevering

Het volgende stond op de planning voor deze sprint:

* 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 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

Het volgende is gelukt**:**

* Programmeren begrenzing terrein (niet zichtbaar maar kort uitgelegd blijkt er een heel simpele methode te zijn die werkt enkel met de positie van de vijanden. Wanneer deze bereikt is stoppen de vijanden met lopen en beginnen ze, wanneer het kasteel staat, het kasteel te beschadigen).
* Programmeren percentage gezondheid aftrekken

Het volgende is **niet** gelukt:

* 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 teruggeven gezondheid kasteel (1%)
* Programmeren timer regeneratie
* Programmeren scorebord
* Programmeren dat dode vijanden niet van het scherm worden verwijderd
* Programmeren tonen nieuwe gezondheid
* Het schrijven van het testplan

Verslag verrichte werkzaamheden:

Spawnsysteem opnieuw geschreven zodat het simpeler en efficiënter is qua code. Je kunt nu vijanden doodschieten. Er is een bug die zorgt dat de gezondheid van alle enemies gelijk is bij het schieten op de vijanden, dit wordt aankomende week gefixt. Een linkje van het spawnsysteem en het schieten op vijanden in actie: <https://gyazo.com/86737436939984f552830cfafa6e317f> (onderin wordt de gezondheid uitgeprint om te tonen wat het percentage is).

Waarom is dit niet gelukt:

Ik liep erg vast met de eisen, ik wist niet welke ik prioriteit moest geven en welke later konden komen. Na een gesprek met mijn docent (Frans de Boer) heb ik een lijst opgesteld, hierna heb ik mijn opleidingsmanager, Marcel Kanon, benaderd met de vraag of hij mij kon helpen. Dat kon hij en er is veel vooruitgang geboekt.

**Openstaand:**

* Animeren van soldaten & tanks (**geen onmiddelijke prioriteit**)
* 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 teruggeven gezondheid kasteel (1%)
* Programmeren timer regeneratie
* Programmeren scorebord
* Programmeren dat dode vijanden niet van het scherm worden verwijderd
* Programmeren tonen nieuwe gezondheid
* Het schrijven van het testplan

**Plan van aanpak:**

Volgende week is het de verwachting dat de overige functionaliteiten worden afgehandeld waarna het testen kan beginnen. Het testplan wordt geschreven wanneer alle functionaliteiten erin zitten. Hierna zal aan de hand van de uitslagen van de testscenario’s het testrapport worden opgesteld met de uitslag van de tests.  
  
Als er nog voldoende tijd is zal er geprobeerd worden om documentatie te schrijven voor het aanmaken en instellen van nieuwe vijanden, het aanpassen van de variabelen ervan e.d. Ook zal er gewerkt worden aan de eindpresentatie van het product.