Planification des sprint Du jeu Barrel

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Date finale du sprint | Développement | Design |
| 15/12/21 | Planification, Documentation, monté en compétence de la nouvelle équipe. | Plannification |
| 26/01/22 | Correction du bug d’activation du piège et Vérifier le tir  New input system (Deux mannettes) | texture meubles / batiments refaites + HUD (maquette puis au propre) + début model pièges si je suis rapide |
| 23/02/22 | Ajouter des points de vies  +  Dégâts  +  Hit marker  +  Voir que le joueur recharge dans le HUD | modèle,texture, anmins piège, anims perso (mixamo pour la plupart parce que je suis seul pour ça donc voila) [oral]  fin anim perso + animation pistolet |
| 25/02/22 | Pouvoir balancer le piège sur 20m  +  Définir et commencer à ajouter une capacité | background + tracé de la balle + impact |
| 20/04/22 | Finir le lancé du piège  +  Capacité  +  Page de sélection du héros  (ajout d’une arme + piège) | Ajout d'un piège (à définir, modelisation texture animation)  Ajout d'une autre arme (à définir, modelisation texture animation) |
| 25/05/22 | Préparation Oral | Préparation Oral |
|  |  |  |