Iterationsåterkoppling & mål

# Iteration 1

## Återkoppling

Under uppstartsveckan fick vi en hel del grundläggande planering gjord. Vi bestämde oss för en viss typ av spel, skapade alla nödvändiga dokument och bestämde oss för hur vi skulle jobba samt vilka roller vi skulle ha.

## Mål

Målet med första iterationen blir att skapa en demo utav vår communitysida, samt att skapa en demo för vårt spel med grundläggande styrning av karaktär samt rita & animera karaktären.

# Iteration 2

## Återkoppling

Föregående iteration skapade vi en demo utav vårt spel samt en demo i wordpress för communityn. Vi gick igenom tutorials i Unity och började koda grundläggande kontroller, fixade animationer och designade den första spelbara karaktären.

## Mål

Denna iterationen ska vi färdigställa designen och animeringarna av de spelbara karaktärerna, börja arbeta med första nivån (level design) och koda grunderna för en fiende. Vi ska även implementera ett attack- & livsystem. Communityn ska få registreringsfunktionalitet för nya medlemmar, samt fördjupa sig i wordpress genom tutorials och skapa css för inlogg för wordpress. Undersöka kommunikation mellan wordpress och unity genom databasen.

# Iteration 3

## Återkoppling

Under föregående iteration hann vi med att nå de flesta utav våra mål, dock uppstod lite kommunikationsproblem mellan gruppmedlemmarna då vi inte var överens om hur vi skulle lägga upp vår arbetsprocess.

## Mål

Målet för denna iterationen blir att skapa en koppling mellan spelet och communityn, samt färdigställa många utav de grundläggande funktionerna som behövs i spelet och dess grafik.

# Iteration 4

## Återkoppling

Under föregående iteration så hann vi med de flesta målen på community sidan, fick dock flytta fram några då det fanns viktigare prioritet på andra mål. Viktigaste målet för communitydelen var att skapa ett rest api som vi lyckades med.

Spelmässigt så skapades en hel del grundläggande funktionalitet, så som menyer och möjlighet att posta data till en databas som sedan kunde användas av communityn.

## Mål

Målen för veckan för communityn är att bygga på api och ta reda på exakt vilken data som ska skickas mellan spelet och communityn, sedan implementera detta. Fixa css för achievement och stats sidan.

Spelmässigt så är målet här att fixa ihop så mycket övrig grundfunktionalitet som möjligt, ex. livsystem, banbyten etc. Även färdigställing av spelets hub-nivå ligger på kartan.

# Iteration 5

## Återkoppling

Till spelet så nåddes de flesta utav våra mål. Alla karaktärer är nu grovt färdigställda med både animationer och funktionalitet, samt även den första fienden och hub-nivån.

För communityt så var det en hel del pill med vårt API och saker som krånglade, men det slutade ganska så bra då vi lyckades lösa de flesta problem.

## Mål

Några mål för denna iteration blir att färdigställa åtminstone en utav spelets första banor, samt skapa en persistent lagring utav spelarens bedrifter och progression.

Målet för communityt denna veckan är att bli klara med vårt API, fixa återställning av lösen och lägga till lite funktionalitet med facebook.

# Iteration 6

## Återkoppling

Grafiskt så nådde vi de mål vi satt upp för föregående iterationen. Även en del omstruktureringar kring hur spelaren befinner sig i nivåerna gjordes för att få mer djup i spelet.

## Mål

Det grafiska målet för denna iterationen är att färdigställa alla nivåer, samt att skapa en ny fiendekaraktär.

# Iteration 7

## Återkoppling

Föregående iterationen gick riktigt bra på den grafiska biten. Alla mål uppnåddes och nivåerna är mer eller mindre färdiga. En ny fiende hanns också med att skapas.

## Mål

Denna iterations grafiska mål blir att färdigställa de övriga fienderna och även skapa den första bossen.

# Iteration 8

## Återkoppling

Grafiskt sett så hanns det med allt som varit planerat. Alla nivåers och karaktärers grafik är färdigställd, animerad, testad och klar.

En brist på kommunikation i gruppen har resulterat i vissa problem då man börjat oroa sig över ifall projektet kommer vara färdigt till deadline.

## Mål

Denna iteration har ett flertal mål, eftersom den sträcker sig över 3 veckor. Först och främst så behöver vi fixa de “gamebreakers” vi har. Man ska kunna klara spelet, fler fiender behöver implementeras, de andra spelbara karaktärerna ska implementeras, ljud & musik ska fixas. Efter det så bör spelet testas grundligt för att eliminera buggar, tweaka och finslipa.

Utöver det så ska dokumentationen utökas och färdigställas, samt att alla gruppmedlemmar ska skriva sin individuella projektrapport & gemensamt skriva gruppens rapport.