Tidsrapport - Emil D.

## Total arbetad tid: 344.06 timmar

# V.13 (Uppstart)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Datum | Arbete | Tid (h) |
| Fredag 20/3 | Vision - påbörjad | 2 |
| Söndag 22/3 | Vision - fortarbete | 1,3 |
| Måndag 23/3 | Föreläsning - Introduktion Vision - fortarbete, rollfördelning  Dokumentation | 2 1  0,5 |
| Tisdag 24/3 | Projektplan - påbörjad  Kravspecifikation - påbörjad  Product Backlog  Vision - fortarbete  Risklista - påbörjad | 1,5 1,5 1,5 1  0,3 |
| Onsdag 25/3 | Risklista - fortarbete  Iterationsplan 1 - påbörjad | 0,5 1,5 |
| Tordag 26/3 | Iterationsplan 1 - färdigställd  Övrig dokumentation | 0,6 0,4 |
| Totalt: |  | 15,6 |

V.14 (Iteration 1, Inception)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Datum | Arbete | Tid (h) |
| Måndag 30/3 | Handledarmöte  Installerat Photoshop  Skissarbete | 1 1 2 |
| Tisdag 31/3 | Skissarbete  Photoshop - Karaktär 1: påbörjad Övrig dokumentation | 4  3  0,3 |
| Onsdag 1/4 | Projektplanering  Photoshop - Karaktär 1: skuggning & fortarbete Unity - Karaktär 1: Animering påbörjad  Spelkoncept - finslipning | 1  2  2,5  2 |
| Torsdag 2/4 | Demomöte Versionshantering - gitignorefil skapad, Unityinställningar ändrade  Unity - Karaktär 1: Animering hoppa, falla, dö klart | 1  1,5  1 |
| Totalt: |  | 22,3 |

V.15 (Iteration 2, Inception)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Datum | Arbete | Tid (h) |
| Måndag 6/4 | Skissarbete - Vapen  Photoshop -Vapen Animation - Karaktär 1: Vapen & attackanimeringar  Koppla animationer till spelkod Övrig dokumentation  Skissarbete - Dvärg 2 | 0,33 0,66 2  1  0,33 0,5 |
| Tisdag 7/4 | Handledarmöte Skissarbete - Dvärg 2 Photoshop - Dvärg 2 | 1 2 1,5 |
| Onsdag 8/4 | Vision - finslipning  Kravdokument - finslipning  Övrig dokumentation  Skissarbete - Dvärg 3 Skissarbete - Vapen Photoshop - Vapen | 0,25 0,5 0,66  2 0,33 0,33 |
| Torsdag 9/4 | Testfall - skrivit 2 för spelet  Photoshop - Dvärg 3 Testa community | 1 4 0,5 |
| Fredag 10/4 | Demonstration | 1 |
| Söndag 12/4 | Animationer - dvärg 2  Kodfixning | 1,33  0,66 |
| Totalt: |  | 22,06 |

V.16 (Iteration 3, Elaboration)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Datum | Arbete | Tid (h) |
| Tisdag 14/4 | Peer review  Iterationsplanering | 1,5  0,1 |
| Onsdag 15/4 | Iterationsplanering  Projektplanering  Animering - dvärg 2: attack  Animering - dvärg 2: death | 1 0,33  5,5  2 |
| Torsdag 16/4 | Skapat prefab - dvärg 3  Animering - dvärg 3: idle  Animering - dvärg 3: run | 1  2  3 |
| Fredag 17/4 | Skissa vapen - dvärg 3  Photoshop - vapen  Korrigera animationer | 1  3  2 |
| Lördag 18/4 | Animering - dvärg 3: jump  Animering - dvärg 3: fall  Animering - dvärg 3: death | 1  2  2 |
| Söndag 19/4 | Animering - dvärg 3: attack  Iterationsplanering | 4  0,5 |
| Totalt: |  | 31,6 |

V.17 (Iteration 4, Elaboration)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Datum | Arbete | Tid (h) |
| Måndag 20/4 | Handledarmöte  Skissarbete - Fiende 1  Photoshop - Fiende 1  Animering - Fiende 1  Animering - Korrigeringar | 1  1  3  2  1 |
| Tisdag 21/4 | Skrivit testfall  Photoshop - Källarscen  Photoshop - Källarobjekt  Unity - Scenkomponering | 0,5  2  1  1 |
| Onsdag 22/4 | Photoshop - Husscen  Photoshop - Husobjekt  Unity - Scenkomponering  Grafik - letat inspiration | 3  1  1  0,5 |
| Torsdag 23/4 | Photoshop - Källarkorrigering  Photoshop - Källarobjekt  Unity - Kod & animationskorrigeringar | 2  2  1 |
| Fredag 24/4 | Teknisk specifikation  Photoshop - Källarobjekt  Photoshop - Husobjekt | 1,5  2  2 |
| Lördag 25/4 | Photoshop - Husomstrukturering  Photoshop - Husobjekt  Unity - Scenkomponering & effektkodning / animering | 2  2  2 |
| Söndag 26/4 | Photoshop - Husobjekt  Iterationsplanering  Övrig dokumentation | 3  0,5  0,5 |
| Totalt: |  | 38,5 |

V.18 (Iteration 5, Construction)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Datum | Arbete | Tid (h) |
| Måndag 27/4 | Photoshop - Gruvbakgrund  Unity - Gruvnivå | 4  1 |
| Tisdag 28/4 | Photoshop - Gruvbakgrunder remakes  Photoshop - Nivådelar  Photoshop - Miljö  Unity - Scenkomponering | 4  2  1  1 |
| Onsdag 29/4 | Unity - Gruvnivå scenkomponering  Photoshop - Nivåmiljö | 4  0,5 |
| Torsdag 30/4 | Demonstration  Unity - Nivåobjekt  Photoshop - Skeppbakgrund | 1  3  3 |
| Fredag 1/5 | Photoshop - Skeppbakgrunder  Photoshop - Nivådelar  Unity - Scenkomponering | 2  5  2,5 |
| Lördag 2/5 | Photoshop - Skeppsföremål | 4 |
| Söndag 3/5 | Photoshop - Skeppsföremål  Unity - Scenkomponering  Iterationsplanering | 2  2  0,5 |
| Totalt: |  | 43,5 |

V.19 (Iteration 6, Construction)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Datum | Arbete | Tid (h) |
| Måndag 4/5 | Photoshop - Arenabakgrunder  Unity - Nivåobjekt | 2,5  2 |
| Tisdag 5/5 | Photoshop - Arenabakgrunder  Photoshop - Nivådelar | 2  2 |
| Onsdag 6/5 | Photoshop - Nivådelar  Photoshop - Miljö  Unity - Scenkomponering | 4  2  2 |
| Torsdag 7/5 | Unity - Scenkomponering  Photoshop - Fiende 2 | 3  4,5 |
| Fredag 8/5 | Photoshop - Fiende 2  Unity - Fiende 2  Unity - Animering: Fiende 2  Unity - Nivåobjekt | 3  2  2  2 |
| Totalt: |  | 34 |

V.20 (Iteration 7, Construction - Major Milestone)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Datum | Arbete | Tid (h) |
| Måndag 11/5 | Handledarmöte  Photoshop - Fiende 3  Unity - Nivåobjekt  Unity - Animering: Fiende 3  Övrig dokumentation | 1  3  1  4  0,5 |
| Tisdag 12/5 | Photoshop - Mad Scientist  Unity - Nivåobjekt  Unity - Animering: Mad Scientist | 5  1  3 |
| Onsdag 13/5 | Photoshop - Boss 1  Unity - Nivåobjekt  Unity - Animering: Boss 1 | 6  1  0,5 |
| Torsdag 14/5 | Unity - Animering: Boss 1  Unity - Nivåobjekt | 5,5  1 |
| Söndag 17/5 | Dokumentation: Kravspecifikation- & Backlogutveckling  Iterationsplan 8 | 3,5  1 |
| Totalt: |  | 37,5 |

V.21 (Iteration 8, Construction)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Datum | Arbete | Tid (h) |
| Måndag 18/5 | Gruppmöte  Unity - Dvärg 3 kodning | 1  1,25 |
| Tisdag 19/5 | Konfigurering av ljudprogram  Ljudinspelning: Dvärgljud | 1,25  2 |
| Onsdag 20/5 | Unity - Dvärgljud  Ljudinspelning: Fiender | 3  3 |
| Torsdag 21/5 | Letat ljudfiler  Unity - Fiendeljud  Unity - Guardbot prefab | 3  3  2 |
| Fredag 22/5 | Unity - Guardbot prefab  Unity - Rangerbot prefab  Unity - Warbubble prefab  Letat ljudfiler  Bakgrundsmusik  Peer review: Materialsammanställning | 1  1  1  1  2  2 |
| Lördag 23/5 | Ljudinspelning: Bullet  Unity - Ljudfix: Bullet  Unity - Engineer prefab  Dokumentation: Iterationsåterkoppling & planering | 0,5  0,5  2  1 |
| Totalt: |  | 28 |

V.22 (Iteration 9, Transition)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Datum | Arbete | Tid (h) |
| Måndag 25/5 | Handledarmöte  Buggfix & tweakning  Testdokument - strukturering  Speltestning | 1  3  2,5  2 |
| Tisdag 26/5 | Individuell projektrapport  Testning  Buggfixning | 3  3  2 |
| Onsdag 27/5 | Buggfixning  Peer Review: Construction  Grupprapport | 1  2  5 |
| Torsdag 28/5 | Redovisningsplanering  Grupprapport | 0,5  7,5 |
| Fredag 29/5 | Buggfix  Individuell projektrapport | 2  4 |
| Totalt: |  | 40 |

V.23 (Iteration 10, Transition)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Datum | Arbete | Tid (h) |
| Måndag 1/6 | Presentationsplanering  Design: Mynt & kista | 3  2,5 |
| Onsdag 3/6 | Redovisningar  Finslip av dokument  Grupprapport | 5,5  2  3 |
| Torsdag 4/6 | Redovisningar  Grupprapport | 5,5  2,5 |
| Fredag 5/6 | Individuell projektrapport  Finslip dokumentation | 6  1 |
| Totalt: |  | 31 |