Tidsrapport - Hampus

# 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 | 2 1 |
| Tisdag 24/3 | Projektplanering - påbörjad  kravspec - påbörjad  Productbacklog - påbörjad  Vision - fortarbete  Risklista - påbörjad | 1.5  1.5  1.5  1  0.3 |
| Onsdag 25/3 | Risklista - fortarbete  Iterationsplan v14 påbörjad | 0.5  1.5 |
| Torsdag 26/3 | Iterationsplan 1 - klar  Allmän dokumentation | 0.6  0.4 |
| Total tid vecka |  | 15,1 |

V.14 (Iteration 1, Inception)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Datum | Arbete | Tid (h) |
| Måndag 30/3 | Utvecklingsmiljö  Tutorials | 1  5 |
| Tisdag 31/3 | Tutorials forts  Dokumentation | 7  0.3 |
| Onsdag 1/4 | Projektplanering  Unity videos  Demoscen i Unity | 1  1  5 |
| Torsdag 2/4 | Demo tillfälle  Projektplanering  AI | 1  0.5  1 |
| Fredag 3/4 | Dokumentation, iterations plan | 2 |
| Total tid vecka |  | 24.8 |

V.15 (Iteration 2, Inception)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Datum | Arbete | Tid (h) |
| Tisdag 7/4 | Handledarmöte  Första fiende | 2  2.5 |
| Onsdag 8/4 | Dokumentation  AI/livsystem | 0.75  4 |
| Torsdag 9/4 | Livsystem  Fiende attack  Spelare attack  Testning | 3,5  1  3  0.5 |
| Fredag 10/4 | Demo | 2.5 |
| Söndag 12/4 | Ändrad struktur i fiende skada  Förbättrade AI kod | 1  1 |
| Total Tid vecka |  | 21,75 |

V.16 (Iteration 3, Elaboration)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Datum | Arbete | Tid (h) |
| Tisdag 14/4 | Fixat paus meny etc  Peer review | 4  1.5 |
| Onsdag 15/4 | Möte  Dokumentation  Koppling mellan spel och server | 1  1  5 |
| Torsdag | Jobbat på kopplingen mellan server och spelet  Påbörjade nivå 2 mockup | 3,5  0,5 |
| Fredag 17/4 | Demomöte  Utveckla spelkoncept  Nivå 2 mockup | 2,5  4  2,5 |
| Lördag 18/4 | Fortsatt arbete på spelkoncept  Påbörjade stat system | 4  2 |
| Söndag 19/4 | Skrev om pausfunktion  Strukturera script  Fortsatt på stat system  Iterationsplan 4 | 2  1  2  1 |
| Total Tid vecka |  | 37.5 |

V.17 (Iteration 4, Elaboration)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Datum | Arbete | Tid (h) |
| Måndag 20/4 | Handledarmöte  Statsystem  Stats UI | 2  3  3 |
| Tisdag 21/4 | Video on persistens  Tester  Fortsatt på statsystem  Fortsatt på stats UI | 1  2  2  1 |
| Onsdag 22/4 | Fortsatt på statsystem  Level transition  Kodstruktur | 2  5  0,5 |
| Torsdag 23/4 | Mockup 5  Livmätare, spelare och fiende | 3  4 |
| Fredag 24/4 | Teknisk spec  Fiende attack, stats påbörjad | 5  4 |
| Lördag 25/4 | Färdigställ teknisk doc | 3 |
| Söndag 26/4 | Iterationsplan 5 | 1 |
| Total Tid vecka |  | 41.5 |

V.18 (Iteration 5, Construction)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Datum | Arbete | Tid (h) |
| Måndag 27/4 | Handledarmöte  Vision | 2.5  2.5 |
| Tisdag 28/4 | Peer review elaboration  Infoskylt  Item system | 1  2  3 |
| Onsdag 29/4 | Hiss  Val av nivå  Item/statsystem | 2  2  7 |
| Torsdag 30/4 | Mindre bugfixar/tweaks  Leveldesign  Skylt  Item system concept | 3  1  1  1 |
| Fredag 1/4 | Item system  Mer item concept | 3  2 |
| Lördag 2/5 | Inventory UI  Inventory kod  Item brainstorm | 3  3  1 |
| Söndag 3/5 | Iterationsplan 6 | 1 |
| Total Tid vecka |  | 41 |

V.19 (Iteration 6, Construction)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Datum | Arbete | Tid (h) |
| Måndag 4/5 | Handledarmöte  Achievement  Tweakat UI  Vision | 2  1  0.5  3 |
| Tisdag 5/5 | Fiende AI  Achievement system | 7  3 |
| Onsdag 6/5 | Achievement system  Level design  Achievement UI | 3  2.5  2 |
| Torsdag 7/5 | Achievement Post  Achievement UI  Achievement script | 1  6  2 |
| Fredag 8/5 | Demo möte | 2 |
| Lördag 9/5 | Level design | 3 |
| Total tid vecka |  | 38 |

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

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Datum | Arbete | Tid (h) |
| Måndag 11/5 | Persistens av data | 4 |
| Tisdag 12/5 | Persistens av data forts  Level design | 8  1 |
| Onsdag 13/5 | Level design mine  Förbättra kravspec spel  Testfall | 3  4.5  1.5 |
| Torsdag 14/5 | Förbättre productbacklog  Achievement rewards  Achievement prefab | 2  3  0,5 |
| Fredag 15/5 | Achievement rewards  Level design - mine  Finding and fixing null ref. | 3  2,5  0,5 |
| Total tid vecka |  | 33,5 |

V.21 (Iteration 8, Construction)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Datum | Arbete | Tid (h) |
| Måndag 18/5 | Möte/planering  Leveldesign mine  leveldesign ship | 2  1  2 |
| Tisdag 19/5 | Achievement  Level design | 2  3,5 |
| Onsdag 20/5 | Achievement  Level design | 4  4 |
| Fredag 22/5 | Level design  Påbörjat Ai för ranger | 8  1 |
| Lördag 23/5 | AI ranger  Level design | 4  4 |
| Söndag 24/5 | AI Ranger  Level design ship  Iterationsplan 9 | 3  2  1 |
| Total Tid vecka |  | 41,5 |

V.22 (Iteration 8, Transition)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Datum | Arbete | Tid (h) |
| Måndag 25/5 | Achievement system  Inlogg  bugfix/tweaking | 4.5  2  1,5 |
| Tisdag 26/5 | Bugfixar  Implementerade respawn  simpel json konverterare  login UI  login implementation | 3,5  2,5  1  1  1 |
| Onsdag 27/5 | Peer review  Synk UI  Synka mot community | 2  3  4 |
| Torsdag 28/5 | Implementering synkning mot community  Implementering av character selection | 5  4 |
| Fredag 29/5 | Demomöte  Buggfixar | 2  3 |
| Total tid vecka |  | 40,5 |

V.23 (Iteration 8, Transition)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Datum | Arbete | Tid (h) |
| Måndag 1/6 | Gruppmöte/planering  Fiender guld  Kista med guld | 1  4  3 |
| Tisdag 2/6 | Buggfix  Speltest  Presentations förberedelser | 3  1  2 |
| Onsdag 3/6 | Projektredovisning | 2 |
| Fredag 5/6 | Individuell rapport | 8 |
| Total tid vecka |  | 24 |
| Total tid |  | 359.55 |