Tidsrapport - Kevin

# 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  Kravspecifikation - påbörjad  Vision  Project Backlog  Risklista | 1,5  1,5  1  1,5  0,3 |
| Onsdag 25/3 | Risklista  Iterationsplan | 0,5  1,5 |
| Torsdag 26/3 | Iterationsplan 1 klar  Allmän dokumentation | 0,6  0,4 |
| Totalt Iteration |  | 15,1 |

V.14 (Iteration 1, Inception)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Datum | Arbete | Tid (h) |
| Måndag 30/3 | Handledarmöte  Installerat/konfigurerat utvecklingsprogram | 1  1 |
| Tisdag 31/3 | Unity-tutorial space shooter (klar)  Unity-tutorial roguelike (börjat)  Dokumentation | 8  1  0,2 |
| Onsdag 1/4 | Projektplanering  Unity-videos  Unreal Engine 4 tutorials  Dokumentation  Demo (obeserverat, testat) | 1  2  3  0,5  0,5 |
| Torsdag 2/4 | Demo- tillfälle  Projektplanering | 1  0,5 |
| Fredag 3/4 | Iterationsplan för nästa vecka  Dokumentation | 1.5  0,5 |
| Totalt Iteration |  | 21,7 |

V.15 (Iteration 2, Inception)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Datum | Arbete | Tid (h) |
| Tisdag 7/4 | Handledarmöte (plus resa) | 2 |
| Onsdag 8/4 | Dokumentation  Inspiration för level design | 0,75  4 |
| Torsdag 9/4 | Tänkt igenom spelets uppbyggnad av banor  Kollat i unity asset store efter färdig grafik till banor  Unity-tutorial video  Mockup nivå 1  Implementerat grov layout level 1 | 2  0,5  0,3  2  6 |
| Fredag 10/4 | Demo (plus resa) | 2,5 |
| Lördag 11/4 | Kollat hur man kan göra meny i unity (video-tutorials) | 2 |
| Söndag 12/4 | Unity-videos  Basic main meny  övrig dokumentation | 1  2  0,5 |
| Totalt Iteration |  | 25,55 |

V.16 (Iteration 3, Elaboration)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Datum | Arbete | Tid (h) |
| Tisdag 14/4 | Sökt och spånat på ideér för level design samt speldesign  Peer review | 4  1,5 |
| Onsdag 15/4 | Gemensamt möte  Dokumentation  Koppling mellan spel och servern | 1  1  5 |
| Torsdag 16/4 | Nivå 2 mockup  Uppdaterat kopplingsprototypen mot community med kryptering samt felsökning | 0,5  3,5 |
| Fredag 17/4 | Demo (plus resa)  Utveckla spelkonceptet  Nivå 2 mockup | 2,5  4  2,5 |
| Lördag 18/4 | Utveckla spelkonceptet  Påbörjade statssystem | 4  2 |
| Söndag 19/4 | Skrev om pausfunktion  Strukturera script  Fortsatt på stat system  Iterationsplan 4 | 2  1  2  1 |
| Totalt Iteration |  | 37,5 |

V.17 (Iteration 4, Elaboration)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Datum | Arbete | Tid (h) |
| Måndag 20/4 | Mockup nivå 3  Handledarmöte  Mockup nivå 4  Karaktärsfönster | 3  2  2  0,5 |
| Tisdag 21/4 | Tittat på video om persistens  Skrivit tester / strukturerat om testning för spelet  Stats och karaktärsfönster  Mockup nivå 4 | 1  3,5  1  1 |
| Onsdag 22/4 | Påbörjat level transition  Strukturerat om filer/kod | 5  1 |
| Torsdag 23/4 | Mockup nivå 5  Livmätare för spelare och fiende | 4  3 |
| Fredag 24/4 | Påbörjat mjukvaruark/teknisk dokumentation  Fiende attackering | 7  2 |
| Lördag 25/4 | Färdigställt mjukvaruark/teknisk dokumentation  Sammanställde paket för peer review | 3  0,3 |
| Söndag 26/4 | Övrig dokumentation  Iterationsplan 5 | 1  2 |
| Totalt Iteration |  | 42,3 |

V.18 (Iteration 5, Construction)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Datum | Arbete | Tid (h) |
| Måndag 27/4 | Handledarmöte  Förbättra visionen | 2,5  2,5 |
| Tisdag 28/4 | Peer review elaboration  Påbörjat infoskylt  Utrustningssystem | 1  2  1 |
| Onsdag 29/4 | Gruva level design  Val av nivå  Implementering av Hiss  Item/Stats system | 3  6  1  1 |
| Torsdag 30/4 | Bugfix och tweaking  Level Design  Skylt  Item System concept | 3  1  1  1 |
| Fredag 1/5 | Item System  Item concept brainstorming | 3  2 |
| Lördag 2/5 | Inventory ui  Inventory kod  Item concept brainstorming | 4  2  1 |
| Söndag 3/5 | Iteration 6 | 1 |
| Totalt Iteration |  | 39 |
| Totalt |  | 181,15 |

V.19 (Iteration 6, Construction)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Datum | Arbete | Tid (h) |
| Måndag 4/5 | Handledarmöte  Förbättrat vision  Tweakat ui | 2  3,5  1 |
| Tisdag 5/5 | Fiende AI  Level design | 8  2 |
| Onsdag 6/5 | Achievementsystem  Mine Level design  Achievement UI | 2,5  3  2 |
| Torsdag 7/5 | Achievement UI  Achievement Scripting | 6  2 |
| Fredag 8/5 | demo | 2 |
| Lördag 9/5 | Level design enemy spawner och switch | 3,5 |
| Söndag 10/5 | Level Design  Iteration 7  dokumentation | 1  1  0,5 |
| Totalt Iteration |  | 40 |
| Totalt |  | 221,15 |

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

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Datum | Arbete | Tid (h) |
| Tisdag 12/5 | Praktisk testning av GET från community till spel  Persistens mellan scener  Level Design för alla nivåer | 2  2  6 |
| Onsdag 13/5 | Förbättra kravspec för spel  Level design Mine  Skrivit testfall | 4,5  3  2 |
| Torsdag 14/5 | Förbättra product backlog  Level design Mine  Achievement prefab with reward | 2  4,5  0,5 |
| Fredag 15/5 | Level Design Mine  Level design room objective kill X enemies  Level bugfix och justeringar | 4,5  2,5  1,5 |
| Totalt iteration |  | 35 |
| Totalt |  | 256,15 |

V.21 (Iteration 8, Construction)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Datum | Arbete | Tid (h) |
| Måndag 18/5 | Gruppmöte/iterationsplan  Level design mine  Level design ship | 2  1  2 |
| Tisdag 19/5 | Achievements  Level design Ship | 2  3,5 |
| Onsdag 20/5 | Achievements  Level design ship Stort rum 1  Kravspec  Testfall gruvan | 1  6,5  0,5  0,5 |
| Fredag 22/5 | Level design ship stort rum 2 | 8 |
| Lördag 23/5 | Level design ship stort rum 3 | 9 |
| Söndag 24/5 | Ai rangerbot  level design ship  iterationsplan | 2  2  1 |
| Totalt iteration |  | 41 |
| Totalt |  | 297,15 |

V.22 (Iteration 9, Transition)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Datum | Arbete | Tid (h) |
| Måndag 25/5 | Handledarmöte  Login ui  Påbörjat implementering login mot community  Buggfix | 2  2,5  3,5  0,5 |
| Tisdag 26/5 | Buggfix  Speltestning  Inloggning mot community | 4  0,5  3,5 |
| Onsdag 27/5 | Gruppmöte/peer review  Implementering för synkning mot community  Implementering av UI för synkning | 2  4  3 |
| Torsdag 28/5 | Test av koppling  Implementering för synkning mot community  Implementering av val av karaktär  Testning och mindre bugfix för demo, identifierade bug | 1  3  4  1 |
| Fredag 29/5 | Demo  Buggfix E knapp, la till nya fiender i gamla mine levels, ändrade fiende attackspeed/damage  Bugfixing: hiss, engineer bullet, char select | 2  1  3 |
| Totalt iteration |  | 40,5 |
| Totalt |  | 337,65 |

V.23 (Iteration 8, Transition)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Datum | Arbete | Tid (h) |
| Måndag 1/6 | Gruppmöte/planering  Statsida med lifetime stats i achievement menu  Guld från fiender  Kista med guld  Guld i inventory | 1  0,5  4  3,5  1 |
| Tisdag 2/6 | Förebereda presentation  Testat spel | 5  2 |
| Onsdag 3/6 | Kolla andras redovisning  Projektpresentation | 0,5  2 |
| Torsdag 4/6 | Kolla andras redovisning  Läst igenom och godkänt grupprapport | 0,5 |
| Fredag 5/6 | Teknisk dokumentation spel | 2,5 |
| Lördag 6/6 | Individuell rapport (personlig reflektion) | 4 |
| Söndag 7/6 | Individuell rapport (personlig reflektion) | 4 |
| Totalt iteration |  | 30,5 |
| Totalt |  | 368,15 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Totalt Projekttid |  | 368,15h |