Iteration 3 – Elaboration (v.18)

## Analys av föregående iteration

Andra iterationen i Elaboration-fasen var väldigt händelserik för mig. Jag fick gjort stora delar av grundstrukturen för mitt spel, med fiende AI, livsystem och hitboxar för attacker. Något som gav mig bättre insikt i vad som behöver implementeras var de tester som jag skrev senare i veckan, något som jag eventuellt fortsätter med att göra för att få bra struktur på min kod.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Tidsrapport |  |  |  |  |
| **Krav** | **Uppgift** | **Status** | **Skattad tid** | **Verklig tid** |
| K2 | Fixa animationsbilder i PS | Klar | 1 | 1 |
|  | Fiender: Livsystem & timer | Klar | 1 | 2 |
| F3.1. | Fiender: AI - Rörelse | Klar | 8 | 4 |
|  | NPCs: Rörelseanimation | Klar | 3 | 1,5 |
| K2 | Skadeanimering & timer | Klar | 1 | 4 |
| K2 | Helningsanimering | Klar | 1 | 1 |
|  | Kruka: Förstörelsespawn | Klar | 0,5 | 0,5 |
|  | Kruka: Förstörelseanimering | Klar | 1 | 1,2 |
|  | HealthPotion: Gloweffekt | Klar | 2 | 2 |
|  | Handledarmöte | Klar | 1,5 | 1 |
| K3 | Testfallsplanering | Framskjuten | 2 | - |
| K3 | Systemtest & rapportering | Framskjuten | 4 | - |
|  | Skapa interationsplan 4 | Klar | 1 | 1 |
|  | Övrig dokumentation | Fortlöpande | - | 0,3 |
|  |  | Summa | 27 | 19,5 |
|  |  | Tid f.g. iteration |  | 80,8 |
|  |  | Total tid |  | 100,3 |

## Mål

Målet med denna iterationen blir att lägga all kvarvarande grundstruktur för att sedan kunna finjustera och sammanfoga mina beståndsdelar till en spelbar produkt. Jag kommer att arbeta färdigt övriga fiender, koda specifik AI för dem och eventuellt lägga till nya element för att få spelvärlden mer levande.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Krav** | **Uppgift** | **Status** | **Skattad tid** | **Verklig tid** |
| K2 | Fixa animationsbilder i PS | Klar | 1 |  |
| F3.1. | Ben: AI - rörelse | Klar | 4 |  |
| K2.2 & K2.3 | Ben: Rörelseanimation | Klar | 2 |  |
| F3.1. | Urkel: AI - rörelse | Klar | 4 |  |
| K2.2 & K2.3 | Urkel: Rörelseanimation | Klar | 2 |  |
|  | Horsie: Idleanimation | Klar | 1 |  |
| K2 | Skadeanimering & timer | Klar | 1 |  |
|  | Fiende livsystem | Klar | 1 |  |
| K2 | Helningsanimering | Klar | 1 |  |
| F4 | Ronnie: Attacktimer | Klar | 2 |  |
|  | Handledarmöte | Klar | 1,5 |  |
| K3 | Testfallsplanering | Framskjuten | 2 |  |
| K3 | Systemtest & rapportering | Framskjuten | 4 |  |
|  | Skapa interationsplan 4 | Klar | 1 |  |
|  | Övrig dokumentation | Fortlöpande | - |  |
|  |  | Summa |  | 19,5 |
|  |  | Tid f.g. iteration |  | 80,8 |
|  |  | Total tid |  | 100,3 |