Iteration 4 – Construction (v.19)

## Analys av föregående iteration

Under sista veckan i Elaboration-fasen färdigställde jag fiendernas förflyttningsanimationer, deras grundläggande AI för förflyttning, samt kodade dem ett livsystem. Jag blev även klar med en skadetimer som gör spelaren och nydligen träffade monster odödliga under en viss tid, detta för att motverka att man alltid kan attackera.

Jag hade ganska mycket tid över när väl detta var klart, så jag lade även till en del förskönande effekter så som förstörelse av krukor, livdrycksanimation och blinkande effekter när spelaren tar skada/helas. Utöver detta så fick jag mycket tips och råd från min sambo och vänner på vad som bör fixas och skulle vara kul att ha med i spelet.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Tidsrapport |  |  |  |  |
| **Krav** | **Uppgift** | **Status** | **Skattad tid** | **Verklig tid** |
| K2.2. | Ben: Attackanimering | Klar | 0,5 | 1 |
| F3.1. | Ben: Attackkodning | Klar | 3 | 3,5 |
| K2.2. | Urkel: Attackanimering | Klar | 0,5 | 0,5 |
| F3.1. | Urkel: Attackkodning | Klar | 3 | 3 |
| K1.2. | Vinstkodning | Klar | 3 | 1 |
| K2.1. | Horsie: Rörelseanimering | Klar | 0,5 | 0,5 |
|  | Ronnie: Dödsanimering | Klar | 0,5 | 0,5 |
|  | Ronnie: Dödskodning | Klar | 1 | 2 |
|  | Fiendespawner | Klar | 2 | 1 |
|  | Ronnie: Spawnpoint-kodning | Klar | 2 | 3 |
|  | Checkpoint-kodning | Klar | 4 | 4 |
|  | Nivåstrukturering | Klar | 8 | 8 |
|  | Ljudinspelning | Klar | 2 | 3 |
|  | Ljudkodning & redigering | Klar | 4 | 4 |
|  | Handledarmöte | Klar | 1,5 | 1 |
| K3 | Testfallsplanering | Klar | 2 | 1 |
| K3 | Systemtest & rapportering | Klar | 4 | 1 |
|  | Skapa interationsplan 5 | Ej påbörjad | 1 |  |
|  | Övrig dokumentation | Fortlöpande | - | 0,2 |
|  |  | Summa | 42,5 |  |
|  |  | Tid f.g. iteration |  | 100,3 |

## Mål

Målet med denna iteration är att färdigställa mina fiender (attackanimationer & kodning), samt ge spelaren en möjlighet att vinna genom att hitta hästen. Utöver detta så tänker jag lägga en del tid på göra en faktisk första nivå, istället för den prototypbanan jag nu använder mig av.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Krav** | **Uppgift** | **Status** | **Skattad tid** | **Verklig tid** |
| K2.2. | Ben: Attackanimering | Ej påbörjad | 0,5 |  |
| F3.1. | Ben: Attackkodning | Ej påbörjad | 3 |  |
| K2.2. | Urkel: Attackanimering | Ej påbörjad | 0,5 |  |
| F3.1. | Urkel: Attackkodning | Ej påbörjad | 3 |  |
| K1.2. | Vinstkodning | Ej påbörjad | 3 |  |
|  | Nivåstrukturering | Ej påbörjad | 8 |  |
|  | Handledarmöte | Ej påbörjad | 1,5 |  |
| K3 | Testfallsplanering | Ej påbörjad | 2 |  |
| K3 | Systemtest & rapportering | Ej påbörjad | 4 |  |
|  | Skapa interationsplan 5 | Ej påbörjad | 1 |  |
|  | Övrig dokumentation | Fortlöpande | - |  |
|  |  | Summa | 26,5 |  |
|  |  | Tid f.g. iteration |  | 100,3 |