Iteration 5 – Construction (v.20)

## Analys av föregående iteration

Förra iterationen var en riktig prestation. Jag uppfyllde mina utsatta mål och kodade jag klart alla fienders AI, fixade animationer till i princip allt och strukturerade upp första nivån. Utöver detta så han jag även med att lägga in fiendespawners, checkpoint & respawnfunktionalitet och ljud. Ligger väldigt bra till i min planering då jag redan klarat av mycket utav det jag tidigare tänkt göra den här iterationen.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Tidsrapport |  |  |  |  |
| **Krav** | **Uppgift** | **Status** | **Skattad tid** | **Verklig tid** |
| K1.4. | Rita boss-sprite 1 | Klar | 1 | 0,5 |
| K2. | Animera boss 1 | Klar | 0,5 | 0,5 |
| K3. | Justera kod – boss 1 | Klar | 1 | 1 |
| K1.6. | Ritande av nya objekt | Klar | 4 | 2 |
| F4.1. | Koda nya objekt | Klar | 3 | 2 |
|  | Färdigställa nivå 1 | Klar | 4 | 4 |
|  | Nivåstrukturering – nivå 2 | Klar | 8 | 12 |
| K3. | Boss 2 kodning | Klar | 1 | 2 |
| K3. | Kodjustering | Klar | 1 | 1 |
|  | Nivåjustering 1 | Klar | 1 | 1 |
|  | Nivåjustering 2 | Klar | 1 | 0,5 |
|  | Handledarmöte | Klar | 1,5 | 0,5 |
| K3. | Testfallsplanering | Klar | 2 | 1 |
| K3. | Systemtest & rapportering | Klar | 4 | 3 |
|  | Skapa interationsplan 6 | Klar | 1 | 0,3 |
|  | Övrig dokumentation | Fortlöpande | - | 0,2 |
|  |  | Summa | 34 | 31,5 |
|  |  | Tid f.g. iteration |  | 140,5 |
|  |  | Total tid |  | 172 |

## Mål

Målet med denna iteration är färdistställa första nivån, lägga till fler interaktionsobjekt och stämningshöjande föremål i spelvärlden. Jag tänker även satsa på att göra minst ytterligare en nivå med skelettema, utöver min nuvarande slimenivå. En hel del tid kommer att gå åt till nivåstrukturering och ritande av de nya objekten.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Krav** | **Uppgift** | **Status** | **Skattad tid** | **Verklig tid** |
| K1.4. | Rita boss-sprite 1 | Klar | 1 |  |
| K2. | Animera boss 1 | Klar | 0,5 |  |
| K1.6. | Ritande av nya objekt | Klar | 4 |  |
| F4.1. | Koda nya objekt | Klar | 3 |  |
|  | Färdigställa nivå 1 | Klar | 4 |  |
|  | Nivåstrukturering – nivå 2 | Klar | 8 |  |
|  | Handledarmöte | Klar | 1,5 |  |
| K3. | Testfallsplanering | Klar | 2 |  |
| K3. | Systemtest & rapportering | Klar | 4 |  |
|  | Skapa interationsplan 6 | Klar | 1 |  |
|  | Övrig dokumentation | Fortlöpande | - |  |
|  |  | Summa | 29 | 31,5 |
|  |  | Tid f.g. iteration |  | 140,5 |
|  |  | Total tid |  | 172 |