Sprint Log - Shoot The Bully

**Team**: Scrumbag Games  
**Document Version**: 1.0  
**Datum**: 25-9-2014



Inhoud

[Inleiding 4](#_Toc403122434)

[Product Backlog 4](#_Toc403122435)

[Burn down chart 4](#_Toc403122436)

[Verslag Sprint #1 5](#_Toc403122437)

[Sprint planning 5](#_Toc403122438)

[Daily Scrum ( 18-9 ) 5](#_Toc403122439)

[Taskboard 6](#_Toc403122440)

[Cummulatieven 6](#_Toc403122441)

[Retrospective 6](#_Toc403122442)

[Verslag Sprint #2 7](#_Toc403122443)

[Sprint planning 7](#_Toc403122444)

[Daily Scrum ( 25-9 ) 7](#_Toc403122445)

[Taskboard 8](#_Toc403122446)

[Cummulatieven 8](#_Toc403122447)

[Retrospective 8](#_Toc403122448)

[Verslag Sprint #3 9](#_Toc403122449)

[Sprint planning 9](#_Toc403122450)

[Daily Scrum ( 2-10 ) 9](#_Toc403122451)

[Taskboard 10](#_Toc403122452)

[Cummulatieven 10](#_Toc403122453)

[Retrospective 10](#_Toc403122454)

[Verslag Sprint #4 12](#_Toc403122455)

[Sprint planning 12](#_Toc403122456)

[Daily Scrum ( 9-10 ) 12](#_Toc403122457)

[Taskboard 13](#_Toc403122458)

[Cummulatieven 13](#_Toc403122459)

[Retrospective 13](#_Toc403122460)

[Verslag Sprint #5 15](#_Toc403122461)

[Sprint planning 15](#_Toc403122462)

[Daily Scrum ( 16-10 ) 15](#_Toc403122463)

[Daily Scrum ( 28-10 ) 16](#_Toc403122464)

[Taskboard 17](#_Toc403122465)

[Cummulatieven 17](#_Toc403122466)

[Retrospective 17](#_Toc403122467)

[Verslag Sprint #6 18](#_Toc403122468)

[Sprint planning 18](#_Toc403122469)

[Daily Scrum ( 28-10 ) 18](#_Toc403122470)

[Daily Scrum ( 30-10 ) 19](#_Toc403122471)

[Taskboard 19](#_Toc403122472)

[Cummulatieven 19](#_Toc403122473)

[Retrospective 20](#_Toc403122474)

[Verslag Sprint #7 21](#_Toc403122475)

[Sprint planning 21](#_Toc403122476)

[Daily Scrum ( 30-10 ) 21](#_Toc403122477)

[Daily Scrum ( 5-11 ) 22](#_Toc403122478)

[Taskboard 22](#_Toc403122479)

[Cummulatieven 22](#_Toc403122480)

[Retrospective 22](#_Toc403122481)

# Inleiding

In dit document kunt u alle sprints vinden van het team Scrumbag Games. Beginnende met de product backlog waar in u alle eisen aan onze game kunt vinden, gevolgd door alle verslagen van de sprints. In deze verslagen kunt u na lezen wie wanneer welke eis heeft gerealiseerd.

# Product Backlog

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ID | Beschrijving | Prio | Points |
| 1 | Als gebruiker wil ik dat het spel op start | 5 | 5 |
| 2 | Als gebruiker wil ik met mijn character rond kunnen lopen | 5 | 5 |
| 3 | Als gebruiker wil ik rond kunnen navigeren in het menu | 3 | 3 |
| 4 | Als gebruiker wil ik opties van het spel aan kunnen passen | 2 | 8 |
| 5 | Als gebruiker wil ik de high scores kunnen bekijken | 1 | 5 |
| 6 | Als gebruiker wil ik kunnen schieten met mijn wapen | 5 | 3 |
| 7 | Als gebruiker wil ik dat er bullies in de game worden gespawned | 5 | 8 |
| 8 | Als gebruiker wil ik een groot aanbod aan wapens hebben die ik kan kopen | 2 | 5 |
| 9 | Als gebruiker wil ik op een unieke map spelen | 4 | 8 |
| 10 | Als gebruiker wil ik dat het spel een duidelijke HUD bevat waar ik informatie van af kan lezen | 4 | 3 |
| 11 | Als gebruiker wil ik mijn wapens kunnen upgraden in de shop | 3 | 8 |
| 12 | Als gebruiker wil ik mijn spel kunnen pauzeren | 2 | 3 |
| 13 | Als gebruiker wil ik dat het spel geluid bevat | 3 | 3 |
| 14 | Als gebruiker wil ik in het spel geld kunnen verdienen en uitgeven. | 3 | 5 |
| 15 | Als gebruiker wil ik dat er unieke powers in het spel zitten | 3 | 8 |
| 16 | Als gebruiker wil ik dat er een begrijpbare doxygen bij de code zit | 2 | 13 |
| 17 |  |  |  |

# Burn down chart

# Verslag Sprint #1

## Sprint planning

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| ID | P.B.I. | Task | Wie | Code Monkeys |
| 1 | 2 | Make view system | Daniël | 3 |
| 2 | 1 | Move GameObjectList from GameController to LevelController | Daniël | 3 |
| 3 | 9 | Add Game Background | Daniël | 2 |
| 4 | - | High concept document verbeteren | Ilias | 2 |
| 5 | - | Game Design Document verbeteren | Arnout | 5 |
| 6 | 1 | Engine programmeren | Daniël | 13 |
| 7 | - | Class diagram maken | Hylco | 3 |
| 8 | - | Concept Technisch verslag maken | Tim | 13 |
| 9 | - | Flow Diagram maken | Tim | 1 |
| 10 | - | Activity Diagram opstellen | Hylco | 8 |
| 11 | - | Tickets aanmaken op Github | Hylco | 1 |
| 12 | 1 | Game Engine Doornemen | Ilias & Arnout | 5 |
| 13 | 7 | Bullys Designen | Ilias | 3 |
| 14 | 8 | Weapons Designen | Arnout | 3 |
| 15 | 15 | Powers Designen | Tim | 3 |

## Daily Scrum ( 18-9 )

**Aanwezig**

Ilias Ameziane; Arnout Reitsma; Daniël van den Berg; Hylco Uding; Tim Hasselaar

**Afwezig**

**-**

**Wat ga je vandaag doen**

Ilias: Ik ga vandaag alle attributen voor verschillende bullies vaststellen, de engine bestuderen en wat documentatie verwerken.

Arnout: Ik ga wat documentatie verbeteren, gemaakte code doornemen, en attributen voor alle wapens vastgestellen.

Daniël: Ik ga de engine afronden, zorgen dat er een achtergrond word getekend in de game, en ik ga er voor zorgen dat we een view systeem in onze game krijgen om de camera te besturen.

Hylco: Ik ga tickets aanmaken op github zodat we die kunnen gebruiken voor ons project, en ik ga een begin maken aan de gebruikersmodellen.

Tim: Ik ga een flow diagram voor onze game opstellen, en zo veel mogelijk power ups verzinnen. Ook ga ik het concept ontwerpen voor ons technisch verslag.

**Zijn er problemen waar je tegen aan loopt**

We hebben in het begin nog enige problemen met github. Al onze documenten willen nog niet zo makkelijk samenvoegen.

### Taskboard

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ID | P.B.I. | Task | Wie | Code Monkeys | Verified by |
| 1 | 2 | Make view system | Daniël | 3 | Tim |
| 2 | 1 | Move GameObjectList from GameController to LevelController | Daniël | 3 | Tim |
| 3 | 9 | Add Game Background | Daniël | 2 | Hylco |
| 4 | - | High concept document verbeteren | Ilias | 2 | Ilias |
| 5 | - | Game Design Document verbeteren | Arnout | 5 | Arnout |
| 6 | 1 | Engine programmeren | Daniël | 13 | Arnout |
| 7 | - | Class diagram maken | Hylco | 3 | Ilias |
| 8 | - | Concept Technisch verslag maken | Tim | 13 | Ilias |
| 9 | - | Flow Diagram maken | Tim | 1 | Hylco |
| 10 | - | Activity Diagram opstellen | Hylco | 8 | Daniël |
| 11 | - | Tickets aanmaken op Github | Hylco | 1 | Tim |
| 12 | 1 | Game Engine Doornemen | Ilias & Arnout | 5 | Daniël |
| 13 | 7 | Bullys Designen | Ilias | 3 | Tim |
| 14 | 8 | Weapons Designen | Arnout | 3 | Tim |
| 15 | 15 | Powers Designen | Tim | 3 | Hylco |

### Cummulatieven

|  |  |
| --- | --- |
| Naam | Code Monkeys |
| Ilias Ameziane | 10 |
| Arnout Reitsma | 13 |
| Daniël van den Berg | 21 |
| Hylco Uding | 12 |
| Tim Hasselaar | 17 |

### Retrospective

**Wat ging er goed**

We hebben deze eerste sprint een hele goede basis voor onze game op kunnen stellen. We hebben al een praktisch werkende engine en een goed begin aan de documentatie. Ook hebben we al wat basis waarden voor game objecten als wapens en bullies vastgesteld. Deze worden uiteraard nog aangepast na het testen van de game.

**Wat ging er minder goed en waarom**

We moeten nog even uitvogelen hoe github precies werkt. Momenteel willen onze documenten nog niet goed samenvoegen. Daarom maken we tijdelijk ook nog even gebruik van google drive.

**Inschatting code monkeys**

We hebben heel sterk het gevoel dat de code monkeys geen reële weergave geven van het werk dat is gedaan, maar ons is verteld dat dit de eerste weken zo zou zijn. Als we er langer mee bezig zijn zou deze inschatting steeds preciezer moeten worden.Verslag Sprint #2

## Sprint planning

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| ID | P.B.I. | Task | Wie | Code Monkeys |
| 1 | - | Issues github opschonen | Tim | 2 |
| 2 | 2 | Make view stick to player | Daniël | 1 |
| 3 | 2 | Create player object | Hylco & Daniël | 3 |
| 4 | 16 | Implement animation | Hylco & Daniël | 3 |
| 5 | - | Documentatie 1e sprint | Tim | 3 |
| 6 | 9 | Implement static object | Ilias & Arnout | 5 |
| 7 | 3 | Menu Design | Ilias | 3 |
| 8 | - | Testrapport - Movement speed | Arnout | 1 |
| 9 | - | High concept document verbeteren | Tim | 2 |

## Daily Scrum ( 25-9 )

**Aanwezig**

Ilias Ameziane; Arnout Reitsma; Daniël van den Berg; Hylco Uding; Tim Hasselaar

**Afwezig**

**-**

**Wat heb je gedaan sinds de vorige meeting**

Ilias: Ik heb alle attributen voor verschillende bullies vastgesteld, en de engine grondig doorgenomen.

Arnout: Ik heb enige documentatie verbeterd, en ook de code van onze engine doorgenomen. Daarnaast heb ik een lijst met attributen voor al onze wapens in de game opgesteld.

Daniël: Ik heb de basis van onze game engine afgerond, en er een view systeem in gebouwd zodat we makkelijk de camera van onze game kunnen besturen.

Hylco: Ik heb de tickets op github aangemaakt zodat we daarmee aan de gang kunnen. Ook heb ik een aantal gebruikersmodellen opgesteld voor de huidige staat van onze game.

Tim: Ik heb een flow diagram opgesteld van onze game, en heel wat power ups uitgedacht en gedocumenteerd. Ook heb ik een concept opgesteld voor ons technisch verslag

**Wat ga je vandaag doen**

Ilias: Eerst zorgen dat we statische objecten in de game kunnen implementeren en daarna aan het ontwerp van het menu werken.

Arnout: Samen met Ilias werken aan de statische objecten implementeren en daarna een aantal tests op onze code uitvoeren.

Daniël: Nadat ik zorg dat de camera de speler blijft volgen ga ik Hylco helpen met het maken van het speler object.

Hylco: Ik hou me vandaag bezig met het aan de praat krijgen van geanimeerde game objecten.

Tim: Ik ga de issues op github opschonen zodat het wat meer in SCRUM notatie is, waarna ik verder ga werken aan de documentatie van ons project.

**Zijn er problemen waar je tegen aan loopt**

Team: Github werkte moeilijk vandaag. We moesten vaak commits reverten omdat er slechte merges waren.

## Taskboard

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ID | P.B.I. | Task | Wie | Code Monkeys | Verified By |
| 1 | - | Issues github opschonen | Tim | 2 | Daniël |
| 2 | 2 | Make view stick to player | Daniël | 1 | Tim |
| 3 | 2 | Create player object | Hylco | 3 | Hylco |
| 4 | 16 | Implement animation | Hylco | 3 | Arnout |
| 5 | - | Documentatie 1e sprint | Tim | 3 | Ilias |
| 6 | 9 | Implement static object | Ilias | 5 | Daniël |
| 7 | 3 | Menu Design | Ilias | 3 |  |
| 8 | - | Testrapport - Movement speed | Arnout | 1 | Ilias |
| 9 | - | High concept document verbeteren | Tim | 2 | Arnout |

### Cummulatieven

|  |  |
| --- | --- |
| Naam | Code Monkeys |
| Ilias Ameziane | 8 |
| Arnout Reitsma | 1 |
| Daniël van den Berg | 1 |
| Hylco Uding | 6 |
| Tim Hasselaar | 7 |

### Retrospective

**Wat ging er goed**

We hebben ondertussen al een versie van onze game waar in je rond kan lopen en er een aantal items worden gegenereerd.

**Wat ging er minder goed en waarom**

Het gaf af en toe wat problemen als mensen via github samen aan code probeerde te werken.

**Inschatting code monkeys**

De code monkeys van deze sprint liggen veel lager dan de vorige. Dit is hoogstwaarschijnlijk omdat we de eerste sprint nogal makkelijk deden over de code monkeys uitdelen en omdat de vorige sprint langer was dan één enkele dag. Wel denken we dat de weergave van het aantal code monkeys realistischer is.

Verslag Sprint #3

## Sprint planning

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| ID | P.B.I. | Task | Wie | Code Monkeys |
| 1 | - | Technisch verslag verbeteren | Arnout & Ilias | 5 |
| 2 | 6 | Bullets implementeren | Hylco | 5 |
| 3 | - | Documentatie 3e Sprint | Tim | 8 |
| 4 | 7 | Implement enemies | Daniël | 8 |
| 5 | 3 | Menu Design | Ilias | 3 |
| 6 | 10 | HUD Design |  | 2 |
| 7 | 6 | Bullet Collision Detection | Daniël | 5 |
| 8 | 7 | Graphical Bully Design | Arnout | 8 |
| 9 | 8 | Graphical Weapon Design |  | 3 |
| 10 | 15 | Powers laten spawnen | Hylco | 5 |
| 11 | - | Github tickets aanpassen naar feedback | Tim | 2 |
| 12 | 6 | Ammo implementen | Hylco | 5 |

## Daily Scrum ( 2-10 )

**Aanwezig**

Ilias Ameziane; Arnout Reitsma; Daniël van den Berg; Hylco Uding; Tim Hasselaar

**Afwezig**

**-**

**Wat heb je gedaan sinds de vorige meeting**

Ilias: De statische objecten kunnen in de game worden geimplementeerd en er is een goed begin gemaakt aan het design van het menu. Voor de rest heb ik nog wat testrapporten geschreven.

Arnout: Ilias geholpen met het afmaken van de statische objecten. Ook nog een testrapport opgesteld.

Daniël: Eerst heb ik afgemaakt dat de camera naar behoren werkt, en geholpen met het afronden van het speler object. Ook nog een begin gemaakt aan de enemies, en Hylco geholpen met het verhelpen van een include bug.

Hylco: De geanimeerde objecten zijn nu werkend in de game, en ik heb ook al een aantal guns aan de game toegevoegd. Ik heb ook nog een begin gemaakt aan het implementeren van de bullets.

Tim: De issues op github zijn nu wat beter gedocumenteerd zodat het makkelijker en overzichtelijker is. Ook heb ik nog een sprint verslag aangemaakt.

**Wat ga je vandaag doen**

Ilias: Vandaag ga ik beginnen met het afmaken van het design van alle menus. Daarna ga ik beginnen met het graphisch designen van de bullys.

Arnout: Na het technisch verslag te hebben verbeterd ga ik me bezighouden met het design van de HUD

Daniël: Vandaag ga ik er voor zorgen dat de enemies werken en ook de collision detection programmeren.

Hylco: Ik ga er eerst voor zorgen dat we werkende bullets hebben, en daarna maak ik alle tekeningen voor de wapens af.

Tim: Ik ga vandaag beginnen met het documenteren van de 3e sprint. Verder ga ik nog het technisch verslag aanpassen op de feedback en het verder uitwerken.

**Zijn er problemen waar je tegen aan loopt**

Team: We liepen vast op een aantal berekeningen m.b.t. de framerate en hoe snel bullets konden vliegen. Maar na enig overleg hebben we een aantal mooie formules op kunnen stellen.

## Taskboard

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ID | P.B.I. | Task | Wie | Code Monkeys | Verified By |
| 1 | - | Technisch verslag verbeteren | Arnout & Ilias | 5 | Tim |
| 2 | 6 | Bullets implementeren | Hylco | 5 | Daniël |
| 3 | - | Documentatie 3e Sprint | Tim | 8 | Arnout |
| 4 | 7 | Implement enemies | Daniël | 8 | Hylco |
| 5 | 3 | Menu Design | Ilias | 3 | Arnout |
| 6 | 10 | HUD Design |  | 2 |  |
| 7 | 6 | Bullet Collision Detection | Daniël | 5 | Tim |
| 8 | 7 | Graphical Bully Design | Arnout | 8 |  |
| 9 | 8 | Graphical Weapon Design | Hylco | 3 |  |
| 10 | 15 | Powers laten spawnen | Hylco | 5 | Tim |
| 11 | - | Github tickets aanpassen naar feedback | Tim | 2 | Daniël |
| 12 | 6 | Ammo implementen | Hylco | 5 |  |

### Cummulatieven

|  |  |
| --- | --- |
| Naam | Code Monkeys |
| Ilias Ameziane | 8 |
| Arnout Reitsma | 5 |
| Daniël van den Berg | 16 |
| Hylco Uding | 10 |
| Tim Hasselaar | 10 |

### Retrospective

**Wat ging er goed**

We begonnen met een net-speelbare versie van de game, welke we toch al weer hebben uitgebreid naar een veel betere versie. We hebben al enemies, wapens, we kunnen schieten. Oftewel, het begint al echt op een game te lijken.

**Wat ging er minder goed en waarom**

De issues werden niet constant tijdig bijgehouden op github maar moesten steeds achteraf worden bijgewerkt. Dit was af en toe een beetje lastig om weer terug te halen wat er precies was gebeurt.

**Inschatting code monkeys**

Na de feedback is het duidelijk geworden dat de code monkeys niet dicht bij elkaar hoeven te liggen ook is iedereen even lang bezig. Dit kan mede komen door dat mensen elkaar helpen en dus niet aan hun eigen opdrachten verder gaan of omdat mensen een taak niet volledig af maken.

Verslag Sprint #4

## Sprint planning

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| ID | P.B.I. | Task | Wie | Code Monkeys |
| 1 | 7 | Graphical Bully Design | Arnout | 8 |
| 2 | 8 | Graphical Weapon Design | Hylco | 3 |
| 3 | 6 | Ammo implementen | Hylco | 5 |
| 4 | 10 | Make HUD view | Hylco | 5 |
| 5 | 10 | HUD Design | Hylco | 2 |
| 6 | 7 | Implement Enemies | Arnout | 8 |
| 7 | 9 | Levels Implementeren | Daniël | 5 |
| 8 | - | Documentatie 4e Sprint | Tim | 5 |
| 9 | 3 | Menu Implementeren | Ilias | 13 |
| 10 | 8 | Weapon Implementeren | Arnout | 5 |
| 11 | - | Game Design Document Verbeteren | Ilias | 5 |
| 12 | 16 | Doxygen comments toevoegen | Tim | 21 |

## Daily Scrum ( 9-10 )

**Aanwezig**

Ilias Ameziane; Arnout Reitsma; Daniël van den Berg; Hylco Uding; Tim Hasselaar

**Afwezig**

**-**

**Wat heb je gedaan sinds de vorige meeting**

Ilias: Ik heb het overall design van het menu afgemaakt en gezorgd dat alle objecten als buttons en dergelijken los beschikbaar zijn om te kunnen worden geimplement.

Arnout: Ik ben begonnen met het nakijken en up to date brengen van een aantal documenten. Nadat ik dit had gedaan ben ik aan de gang gegaan met het graphische design van een aantal bullys, wat ik niet volledig af heb gekregen.

Daniël: De basis van de bullies is nu werkend en alle collisions worden gedetect. Ook heb ik een begin gemaakt aan het implementeren van de HUD.

Hylco: Ik heb de bullets werkend gekregen voor verscheidene wapens en verder getekend aan de graphische designs van de wapens.

Tim: Na een aantal documenten te hebben aangepast heb ik de github wat opgeschoond en de 3e sprint afgemaakt.

**Wat ga je vandaag doen**

Ilias: Ik ga beginnen met het verbeteren en up to date brengen van onze documentatie. Ook zal ik beginnen met het implementeren van het menu.

Arnout: Ik ga eerst kijken hoe de enige enemy momenteel is geimplementeerd in de game. Op deze zelfde manier zal ik beginnen met een aantal wapens en overige enemies te implementeren.

Daniël: Na Hylco te helpen met het zorgen dat alle SFML en DLL's in de GitHub komen te staan, ga ik aan het werk met het implementeren van de levels.

Hylco: Ik ga vandaag eerst de implementatie van het ammo systeem af maken. Daar na ga ik aan het designen en implementeren van de HUD werken. verder zal ik mogelijk nog wat graphisch design doen van de wapens.

Tim: Vandaag maak ik weer het volgende sprint verslag. Ook zal ik me bezighouden met de indeling v/d GitHub zodat we een release en development versie hebben.

**Zijn er problemen waar je tegen aan loopt**

Team: We hebben redelijke moeite gehad met het zorgen dan de SFML libraries en dergelijken op de github kwamen te staan.

## Taskboard

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ID | P.B.I. | Task | Wie | Code Monkeys | Verified By |
| 1 | 7 | Graphical Bully Design | Arnout | 8 |  |
| 2 | 8 | Graphical Weapon Design | Hylco | 3 |  |
| 3 | 6 | Ammo implementen | Hylco | 5 | Ilias |
| 4 | 10 | Make HUD view | Hylco | 5 | Ilias |
| 5 | 10 | HUD Design | Hylco | 2 |  |
| 6 | 7 | Implement Enemies | Arnout | 8 |  |
| 7 | 9 | Levels Implementeren | Daniël | 5 | Hylco |
| 8 | - | Documentatie 4e Sprint | Tim | 5 | Ilias |
| 9 | 3 | Menu Implementeren | Ilias | 13 |  |
| 10 | 8 | Weapon Implementeren | Arnout | 5 |  |
| 11 | - | Game Design Document Verbeteren | Ilias | 5 | Tim |
| 12 | 16 | Doxygen comments toevoegen | Tim | 21 |  |

### Cummulatieven

|  |  |
| --- | --- |
| Naam | Code Monkeys |
| Ilias Ameziane | 5 |
| Arnout Reitsma | 0 |
| Daniël van den Berg | 5 |
| Hylco Uding | 10 |
| Tim Hasselaar | 5 |

### Retrospective

**Wat ging er goed**

We hebben aardig wat controlles uit kunnen voeren en heel wat documenten up to date gekregen.

**Wat ging er minder goed en waarom**

We hadden wat moeite met het includen van de SFML waar door iedereen een uur praktisch niet aan het project kon werken. Ook ging de planning niet zo goed vandaag en heeft iedereen een beetje van alles gedaan en niets echt volledig afgemaakt.

**Inschatting code monkeys**

Omdat niet alles is afgemaakt en er aan alles een beetje is gewerkt vandaag worden de code monkeys naar ons idee erg onrealistisch weergegeven.

Verslag Sprint #5

## Sprint planning

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| ID | P.B.I. | Task | Wie | Code Monkeys |
| 1 | 7 | Graphical Bully Design | Arnout | 8 |
| 2 | 8 | Graphical Weapon Design | Arnout | 3 |
| 3 | 10 | HUD Design | Ilias | 2 |
| 4 | 7 | Implement Enemies | Daniël | 8 |
| 5 | 3 | Menu Implementeren | Daniël | 13 |
| 6 | 8 | Weapon Implementeren | Arnout | 5 |
| 7 | 16 | Doxygen comments toevoegen | Tim | 21 |
| 8 | 10 | Make HUD view | Daniël | 5 |
| 9 | 2 | Collision Detection | Hylco | 8 |

## Daily Scrum ( 16-10 )

**Aanwezig**

Ilias Ameziane; Arnout Reitsma; Daniël van den Berg; Hylco Uding; Tim Hasselaar

**Afwezig**

**-**

**Wat heb je gedaan sinds de vorige meeting**

Ilias: Ik heb gewerkt aan de implementatie van het menu en enige test rapporten gemaakt. Ook heb ik enige documentatie up to date gebracht.

Arnout: Ik heb een aantal enemies verder geprogrammeerd en wat wapens in de game geimplementeerd.

Daniël: Ik heb de SFML via Github werkend gekregen en de levels geimplementeerd.

Hylco: Het ammo systeem in de game is nu werkend, en ik heb een weapon manager gemaakt. Nu kunnen we makkelijker regelen welke wapens de speler bij zich heeft en dergelijken.

Tim: Ik heb de documentatie van de sprint verslagen af gemaakt en Github geupdate. Ook heb ik een begin gemaakt aan de doxygen voor onze code.

**Wat ga je vandaag doen**

Ilias: Ik ga me vooral bezighouden met het designen van de HUD.

Arnout: Grotendeels zal mijn dag bestaan uit het graphisch ontwerpen van wapens en bullys. Ook zal ik de nieuwe wapens in de game gaan implementeren.

Daniël: Ik ga zorgen dat de HUD in een menu in de game komen. Ook ga ik wat extra enemies programmeren.

Hylco: Ik ga me vooral bezighouden met de Collision detection. Dit houd ook in zorgen dat de speler via bankjes op tafels kan lopen.

Tim: Na de documentatie van de sprint verslagen af te maken ga ik verder met de doxygen voor onze code.

**Zijn er problemen waar je tegen aan loopt**

Team: De werk stemming zat er vandaag niet echt in door de tentamens die we net hebben gehad en de vakantie die we eigenlijk hadden willen hebben.

## Daily Scrum ( 28-10 )

**Aanwezig**

Ilias Ameziane; Arnout Reitsma; Daniël van den Berg; Hylco Uding; Tim Hasselaar

**Afwezig**

**-**

**Wat heb je gedaan sinds de vorige meeting**

Ilias: Ik heb het design van de HUD afgerond en verder gewerkt aan het design van de bullies.

Arnout: Ik heb de rest van de wapens getekend en geimplementeerd in de game. Ook geholpen met de bully design en een eigen mouse cursor toegevoegd.

Daniël: Ik heb de enemies geimplementeerd voor zo ver we ze hadden, het menu geimplementeerd en de HUD view werkend gekregen voor zover mogelijk.

Hylco: Ik heb vooral bezig gehouden met het perfectioneren van de collision detecten, wat een grote opgave blijkt te zijn.

Tim: Ik heb me vooral bezig gehouden met de doxygen. Aangezien we heel wat classes hebben die moeten worden becommentariseerd.

**Zijn er problemen waar je tegen aan loopt**

Team: De vakantie was niet de meest actieve periode voor onze groep dus we moesten na de vakantie direct weer hard aan de slag.

## Taskboard

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ID | P.B.I. | Task | Wie | Code Monkeys | Verified by |
| 1 | 7 | Graphical Bully Design | Arnout | 8 |  |
| 2 | 8 | Graphical Weapon Design | Arnout | 3 | Ilias |
| 3 | 10 | HUD Design | Ilias | 2 | Hylco |
| 4 | 7 | Implement Enemies | Daniël | 8 | Ilias |
| 5 | 3 | Menu Implementeren | Daniël | 13 |  |
| 6 | 8 | Weapon Implementeren | Arnout | 5 | Ilias |
| 7 | 16 | Doxygen comments toevoegen | Tim | 21 |  |
| 8 | 10 | Make HUD view | Daniël | 5 | Arnout |
| 9 | 2 | Collision Detection | Hylco | 8 | Tim |

### Cummulatieven

|  |  |
| --- | --- |
| Naam | Code Monkeys |
| Ilias Ameziane | 2 |
| Arnout Reitsma | 8 |
| Daniël van den Berg | 13 |
| Hylco Uding | 8 |
| Tim Hasselaar | 0 |

### Retrospective

**Wat ging er goed**

We hebben onze manier van plannen een beetje aangepast en de game maakt nu grote sprongen vooruit.

**Wat ging er minder goed en waarom**

Omdat we wachten met het toevoegen van nieuwe taken tot de volgende sprint hadden we wat moeite met genoeg werk vinden voor de mensen die klaar waren met hun taken

**Inschatting code monkeys**

Omdat de code monkeys deze sprint vooral zijn gebaseerd op af te maken werk lijken ze heel oneerlijk verdeeld voor deze sprint.

Verslag Sprint #6

## Sprint planning

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| ID | P.B.I. | Task | Wie | Code Monkeys |
| 1 | 7 | Graphical Bully Design | Ilias | 8 |
| 2 | 16 | Doxygen comments toevoegen | Tim | 21 |
| 3 | 3 | Menu implementeren | Daniël | 13 |
| 4 | 10 | HUD implementeren | Arnout | 5 |
| 5 | 12 | Pause menu implementeren | Hylco | 3 |
| 6 | 7 | Enemies laten spawnen | Hylco | 5 |
| 7 | 7 | Boss bullies implementeren | Ilias | 3 |
| 8 | 9 | Levels implementeren | Daniël | 5 |
| 9 | 9 | Level options implementeren | Daniël | 5 |
| 10 | 13 | Sounds implementeren | Hylco | 5 |
| 11 | 2 | Particles implementeren | Tim | 8 |
| 12 | - | Documentatie up to date krijgen | Tim | 21 |
| 13 | 15 | Power ups implementeren | Arnout | 8 |

## Daily Scrum ( 28-10 )

**Aanwezig**

Ilias Ameziane; Arnout Reitsma; Daniël van den Berg; Hylco Uding; Tim Hasselaar

**Afwezig**

**-**

**Wat ga je vandaag doen**

Ilias: Nadat ik alle graphische designs voor de bullys af heb ga ik verder werken aan de boss bullies.

Arnout: Ik ga beginnen met het implementeren van de HUD en daarna nog een aantal power ups aan de game toevoegen

Daniël: Na te zorgen dat de menus volledig kloppen ga ik werken met de level layout en zorgen dat er 5 verschillende levels zijn.

Hylco: Ik ga het pause menu maken en enemies laten spawnen. Daarna ga ik ook zorgen dat alle geluiden in de game werken.

Tim: Ik ga er vooral voor zorgen dat de particles werkend zijn, en voor de rest ook nog aandacht besteden aan de doxygen.

## Daily Scrum ( 30-10 )

**Aanwezig**

Ilias Ameziane; Arnout Reitsma; Daniël van den Berg; Hylco Uding; Tim Hasselaar

**Afwezig**

**-**

**Wat heb je gedaan sinds de vorige meeting**

Ilias: Ik heb veel verder gewerkt aan het design van de bullies. Ook naar de documentatie gekeken.

Arnout: De HUD is vrijwel volledig gemiplementeerd. Ook ben ik begonnen aan het implementeren van de powers.

Daniël: De menus zijn bijna af, en de verschillen tussen de levels zijn ook al geprogrammeerd.

Hylco: Ik heb gezorgd dat het pauze menu volledig werkt, en dat alle geluiden in de game zijn geimplementeerd

Tim: Ik heb het meeste van mijn tijd gestoken in het werkend krijgen van de particles. Verder nog gekeken naar de documentatie.

## Taskboard

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ID | P.B.I. | Task | Wie | Code Monkeys | Verified by |
| 1 | 7 | Graphical Bully Design | Ilias | 8 |  |
| 2 | 16 | Doxygen comments toevoegen | Tim | 21 |  |
| 3 | 3 | Menu implementeren | Daniël | 13 |  |
| 4 | 10 | HUD implementeren | Arnout | 5 |  |
| 5 | 12 | Pause menu implementeren | Hylco | 3 | Daniël |
| 6 | 7 | Enemies laten spawnen | Hylco | 5 | Ilias |
| 7 | 7 | Boss bullies implementeren | Ilias | 3 |  |
| 8 | 9 | Levels implementeren | Daniël | 5 |  |
| 9 | 9 | Level options implementeren | Daniël | 5 | Tim |
| 10 | 13 | Sounds implementeren | Hylco | 5 | Arnout |
| 11 | 2 | Particles implementeren | Tim | 8 | Hylco |
| 12 | - | Documentatie up to date krijgen | Tim | 21 |  |
| 13 | 15 | Power ups implementeren | Arnout | 8 |  |

### Cummulatieven

|  |  |
| --- | --- |
| Naam | Code Monkeys |
| Ilias Ameziane | 0 |
| Arnout Reitsma | 0 |
| Daniël van den Berg | 5 |
| Hylco Uding | 13 |
| Tim Hasselaar | 8 |

### Retrospective

**Wat ging er goed**

We zijn heel dicht bij bij een volledig werkende game.

**Wat ging er minder goed en waarom**

We hebben misschien iets te veel hooi op onze vork genomen met betrekking tot de indeling van de sprint. Een aantal taken zijn we niet aan begonnen, of hebben we niet afgemaakt.

**Inschatting code monkeys**

De inschatting van de code monkeys begint steeds nauwkeuriger aan te voelen naarmate we langer bezig zijn met dit project.

Verslag Sprint #7

## Sprint planning

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| ID | P.B.I. | Task | Wie | Code Monkeys |
| 1 | 7 | Graphical Bully Design | Ilias | 8 |
| 2 | 16 | Doxygen comments toevoegen | Tim | 21 |
| 3 | 3 | Menu implementeren | Daniël | 13 |
| 4 | 10 | HUD implementeren | Arnout | 5 |
| 5 | 7 | Boss bullies implementeren | Ilias | 3 |
| 6 | 9 | Levels implementeren | Daniël | 5 |
| 7 | - | Documentatie up to date krijgen | Tim | 21 |
| 8 | 15 | Power ups implementeren | Arnout | 8 |
| 9 | - | Klassen diagram up to date krijgen | Hylco | 8 |
| 10 | 11 | Shop implementeren | Hylco | 8 |
| 11 | 1 | Cutscenes | Daniël | 13 |

## Daily Scrum ( 30-10 )

**Aanwezig**

Ilias Ameziane; Arnout Reitsma; Daniël van den Berg; Hylco Uding; Tim Hasselaar

**Afwezig**

**-**

**Wat ga je vandaag doen**

Ilias: Ik ga het design van de bullies afmaken en zorgen dat alle bosses in de game werkend zijn.

Arnout: Nadat ik de HUD af heb ga ik verder met het implementeren van de power ups.

Daniël: Eerst ga ik zorgen dat het menu volledig werkt en daarna zorg ik er ook voor dat we verschillende levels krijgen. En als ik tijd over heb begin ik vast aan het maken van de cutscenes.

Hylco: Ik ga me vooral bezig houden met het implementeren van de shop en het maken van een kloppend klassen diagram.

Tim: Het grootste gedeelte van mijn tijd zal ik gaan steken in de documentatie kloppend krijgen.

## Daily Scrum ( 5-11 )

**Aanwezig**

Ilias Ameziane; Arnout Reitsma; Daniël van den Berg; Hylco Uding; Tim Hasselaar

**Afwezig**

**-**

**Wat heb je gedaan sinds de vorige meeting**

Ilias: Ik heb alle tekeningen van de bullys afgemaakt, en gezorgd dat een groot deel documentatie weer up to date is.

Arnout: Alle power ups zijn geipmlementeerd in de game, en ook is de HUD nu volledig werkend.

Daniël: De menus werken volledig en er zijn nu 5 verschillende levels in de game.

Hylco: De game heeft nu een werkende shop waar in de speler zijn wapens kan wisselen en upgraden, en ook is er nu een kloppend klassen diagram bij onze game.

Tim: Ik heb me vooral beziggehouden met het up to date brengen van enkele documentatie, en het toevoegen van doxygen aan de code.

## Taskboard

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ID | P.B.I. | Task | Wie | Code Monkeys | Verified by |
| 1 | 7 | Graphical Bully Design | Ilias | 8 | Hylco |
| 2 | 16 | Doxygen comments toevoegen | Tim | 21 | Arnout |
| 3 | 3 | Menu implementeren | Daniël | 13 | Hylco |
| 4 | 10 | HUD implementeren | Arnout | 5 | Ilias |
| 5 | 7 | Boss bullies implementeren | Ilias | 3 | Tim |
| 6 | 9 | Levels implementeren | Daniël | 5 | Hylco |
| 7 | - | Documentatie up to date krijgen | Tim | 21 | Ilias |
| 8 | 15 | Power ups implementeren | Arnout | 8 | Ilias |
| 9 | - | Klassen diagram up to date krijgen | Hylco | 8 | Daniël |
| 10 | 11 | Shop implementeren | Hylco | 8 | Arnout |
| 11 | 1 | Cutscenes | Daniël | 13 |  |

### Cummulatieven

|  |  |
| --- | --- |
| Naam | Code Monkeys |
| Ilias Ameziane | 11 |
| Arnout Reitsma | 13 |
| Daniël van den Berg | 13 |
| Hylco Uding | 16 |
| Tim Hasselaar | 42 |

### Retrospective

**Wat ging er goed**

We hebben een werkende game opgeleverd voor onze deadline. We hadden hem op tijd af en hebben ook nog een redelijke tijd besteed aan het playtesten van de game.

**Wat ging er minder goed en waarom**

Van al onze initiële ideeën zijn er wel redelijk wat geschrapt. We wilden bijvoorbeeld veel meer power ups maar hebben besloten een aantal weg te laten zodat we degenen die we wel hadden voor honderd procent werkend konden krijgen.

**Inschatting code monkeys**

Uiteindelijk geven de code monkeys wel een redelijk beeld van hoe zwaar de taak was. Helaas geven ze niet goed aan hoeveel werk iedereen heeft gedaan. Één persoon kan namelijk heel veel hebben meegeholpen bij een andere taak, en nog steeds zouden dan alle code monkeys naar de toegewezen persoon gaan.