Retrospective

af :

Bart

- Level manager

- Knoppen de juiste functies

- Resetten van levels

- Meerdere knoppen fix

- Sound FX / Achtergrond music

- Player death

Goed?

Omgaan met git, kennis van c++ en visual studio, begrijpen van code, dingen afkrijgen (deadline volgen), samenwerking als team, perfectionische code en modulair

Slecht?

Merge conflicten, te lang over code (perfectionistisch)

Ruben

- Items

- Items droppen

- Pop up text

- Max ammo

Goed?

Communicatie met anderen (code)

Slecht?

Te weinig kennis met git veroorzaakte git conflict, te langzaam met bugfixes

Joost

- Melee attack

- NPC schieten

- NPC vision

- NPC schieten conditions

- Data maps

- SoundFX

Goed?

Soepele workflow  
Slecht?

NPC vision duurde te lang, complex

Michel

- Game design document

- Screen transitions

- Sprites

- Player movement aangepast

- Player fire bullets

- HUD & screenshake

- Opslaan van timers en verschillende data voor player

Goed?

Soepele workflow, goede samenwerking met code. Persoonlijk geen git conflicten

Slecht?

Snelle bugfixes in de master gepusht, te weinig modulair gewerkt.

Dylan

- Waypoints

- Spikes

- Exits/level change tiles

- Advanced level editor

Goed?

Programmeren ging goed, Communicatie

Slecht?

Slechte merge, conflicts, bugs met vector en verwijderen van vector items in loops\*