Sprintverslag

## Sprint #3

### Projectgroep: S A D B O Y S

### 26/10/2015

## Inleiding

Dit document heeft betrekking tot de derde sprint voor het project Ejento 148.

Het team heeft een aantal user-stories gekozen om uit te werken tot een werkend geheel. Dit document is een verslag van de resultaten.

In dit document behandelen wij de volgende punten:

* Geplande user stories
* Afgeronde user stories
* Verdere user stories
* Beschrijving activiteiten

## Geplande User Stories (huidige sprint)

* Aydin Biber
  + Als een speler wil ik vijanden kunnen zien aanvallen om deze te ontwijken
  + Als speler wil ik levens kunnen oppakken zodat ik langer door kan spelen
  + Als speler wil ik een vijand kunnen zien dood gaan om te weten wanneer deze verslagen is
  + Als een speler wil ik mijn karakter kunnen zien dood gaan wanneer de levens op zijn
* Jessy Visch
  + Als speler wil ik de punten van andere spelers wereldwijd kunnen zien om scores te vergelijken
  + Als speler wil ik de naam van het level kunnen zien om voortgang bij te houden
* Kevin Damen
  + Als een speler wil ik op de escape knop kunnen drukken om het spel te pauzeren

## Afgeronde User Stories

* Als speler wil ik levens kunnen oppakken zodat ik langer door kan spelen
* Als speler wil ik de punten van andere spelers wereldwijd kunnen zien om scores te vergelijken
* Als een speler wil ik mijn karakter kunnen zien dood gaan wanneer de levens op zijn
* Als een speler wil ik vijanden kunnen zien aanvallen om deze te ontwijken
* Als een speler wil ik mijn karakter kunnen zien dood gaan wanneer de levens op zijn

## Verdere User Stories / To do

* Als speler wil ik meerdere levels kunnen spelen om meer waarde uit het spel te halen

## Beschrijving activiteiten

Bij de animaties van de Enemy hadden wij meer moeite omdat deze sprites niet bij het sprite pakket hoorden waar we de level sprites en speler sprites van hebben.

Ondersteuning van meerdere levels hebben we achter gelaten omdat wij ons wilde focussen op 2 nieuwe user stories die wij bij gevoegd hebben.

**Verwijderde user stories:**

* Als speler wil ik de naam van het level kunnen zien om voortgang bij te houden
* Als een speler wil ik op de escape knop kunnen drukken om het spel te pauzeren

**Nieuwe user stories:**

* Als speler wil ik het spel kunnen uitspelen door het einde van het level te bereiken
* Als speler wil ik mijn naam kunnen invullen om mijn score te uploaden naar de leaderboards

## Conclusie

Wij hebben iets meer tijd besteed aan de enemy user stories dan verwacht maar verder ging het soepel.