Pipeline Afspraken IDP Project

The Blue Lotus

Artists

**Hoe wordt er bepaald welke assets er worden gemaakt?**

Door schetsen en met ideeën komen.

**Waar worden assets in gemaakt? En door Wie?**

Cinema4D en Photoshop, Door alle artists in onze groep.

**Waar moeten de assets aan voldoen?**

De juiste stijl die bij de game past.

**Wie controleert de assets, hoe en wanneer wordt dit gecontroleerd?**

Iedereen controleert op alles en we vragen constant om feedback.

**Waar wordt de art gedeeld als deze klaar is?**

GitHub.

**Wie implementeert de art in het prototype?**

De Developers.

**Wat doe je als de art toch niet goed te implementeren is?**

Aanpassen / opnieuw maken.

**Wie controleert of de art echt goed in de game zit?**

Iedereen.

**Welke naam geef je de assets?**

De gepaste naam bij wat het precies is.

Developers

**Hoe wordt er bepaald welke code er moet worden geschreven?**

Samen overleggen / wat het makkelijkst is en goed werkt.

**Waar wordt de code in geschreven?**

Unity / C#

**Hoe bepaal je of de code goed genoeg is? Waar moet deze aan voldoen?**

Geen bugs / Het moet er overzichtelijk uit zien / je moet kunnen zien wat wat precies doet.

**Hoe zorg je dat de code voor iedereen begrijpelijk is? (code conventions)**

Comments / de code is goed opgedeeld in stukjes.

**Wie controleert de code en wanneer wordt dit gedaan?**

De developers controleren de code, dit gebeurd zo’n beetje elke dag.

**Hoe deel je de code met elkaar en hoe wordt deze zo nodig samengevoegd in het prototype?**

We delen de code via de unity share functie.

**Hoe wordt er gecontroleerd of de code in het prototype het gewenste effect heeft?**

Kijken of het werkt.

**Hoe controleer je of het prototype nog een goede performance behoud?**

Blijven spelen, kijken of zich bugs in het spel bevinden en zo door.

**Hoe gaan jullie om met versiebeheer? Zijn er branches? Hoe houden jullie de commits duidelijk?**

Goede communicatie behouden en bespreken hoe we ter werk gaan.

**Hoe voorkomen jullie conflicten in je versiebeheer?**

Goed contact behouden met het team