

Stand-Up Stand-Down notes.

5/7/2024

Stand-Up:

- we hebben hem niet gedaan in verband met de trello problemen van gisteren. het is vandaag makkelijker om meteen te werken aan de sprint.
- ik ga met de leerlingen die nog niks hebben gekozen voor de sprint even zitten en de product backlog bekijken om te zien wat ze kunnen doen.

Stand-Down:

- Dylan liet wat textures zien.
- Nicki liet wat concept art zien wat gebouwen.
- Bruce en Merlijn lieten het begin van de scopi laser verplaatsing zien.
- Gi liet de checkpoint art zien

5/14/2024

Stand-Up:

- Ruben weet niet wat hij moet doen (dit is gefixed).
- Merlijn en Bruce hebben Alex nodig.
- Ferron gaat door werken aan het... klinken? (Brian gaat hem helpen)
- na de lunch wilt Berend wat laten zien.
- Luuk heeft hulp nodig met photoshop (Alex ging helpen)
- Gerben en Jamy lopen vast?

Stand-Down:

- Noah en Justin
- Gerben, Ruben en Jamy
- Ivo, Sepp en Maxym (maar er is wel een bug als je dood gaat)
- Liselotte wou wat laten zien maar er was een probleem dus volgende keer (material lost of zo iets)
- Dylan

5/16/2024

Stand-Up:

- Ruben heeft hulp nodig met de HP begrijpen.
- Gerben en Jamy lopen tegen wat problemen met de checkpoint script.
- Alex is ziek (hoofdpijn, hij is niet de enige).
- Brian moet charcter custom sesten.
- Clement kon vorige sgtand iets nog niet laten zien maar nu wel zegt hij.
- Berend wil veel dingen proberen om te checken vandaag en hij wil ook en les doen na de lunch.
- Er zijn nieuwe wiki opdrachten.

Stand-Down: (Berend moest weg omdat hij een explode thuis had :)

- Ferron en Luuk.
- Merlijn en Bruce.
- Clement.
- Liselote.
- Noah en Justin.
- Isaac.
- Alex wou wat laten zien maar het kon toch niet.

5/21/2024

Stand-Up:

- berend is er vandaag af en toe omdat hij moet helpen met exams
- Ferron heeft hulp nodig van Berend of Alex.
- Jullie en ik hebben Berends hulp nodig.
- Trung heeft niks te doen.
- Sepp, Maxym en Ivo zijn bijna klaar.
- Na de stand vroeg Alex onms over les roster.

Stand-Down:

- Maxym, Sepp en Ivo lieten de fog of war/map zien.
- Gerben, Jamy en Ruben lieten de spawner zien.

- Feroon, Luuk en Timothy lieten de color picker zien.
- Artitst lieten ook wat zien (niks specials)

5/23/2024 (gemaakt door Ivo maar ik heb ze wel aangepast.)

Stand-Up:

- Met z'n alle voor keuzedeel zitten en iedereen iets te doen geven.
- Justin gaat kijken voor een nieuwe userstory.
- Rein feedback voor zijn breakpoints van berend.
- Brian & Ferron aan de char. customization.
- hulp voor berend bij waypoints (misschien)
- alex, met dylan en liselotte zitten voor sprint review
- ytshiero opdracht maken
- berend tussen 10-11 nakijken pull requests
- LOKAAL OPRUIMEN

5/27/2024

Stand-Up

vanaf dit moment heb ik anderen de stand-up & down laten doen in groepjes van twee zodat iedereen ze een keer heeft gedaan.

deze dag hebben we ook geen stand-up of Stand-Down gedaan want iedereen moest vandaag een US kiezen en zo.

5/28/2024(Merlijn & Kees)

Stand-Up:

- Merijn: Vorige keer bezig met het Grid, vandaag daar verder aan werken.
- Clement: Vorige keer bezig met bug fixes van hangdrone steering.vandaag daar verder aan werken.
- gerben: Vorige keer Jamy geholpen met de camera. vandaag werken aan de analyse voor nieuwe userstories.
- Jamy: Vorige keer probeerde een bug te fixen. vandaag der aan verder werken.

- Alex: Vorige keer gekeken naar een vervanging voor trello, vandaag verder werken aan skybox.
- Bruce: Vorige keer seprate beam afgerond, vandaag kijken naar nieuwe UserStory.
- Noa: Vorige keer onderzoek voor pausescreen, vandaag begin maken daar aan.
- Justin: Vorige keer kijken naar userstory, vandaag mee werken aan analyze.
- Ferron: Vorige keer heb color convert customizable gemaakt, vandaag verder werken aan character customization.
- Sepp: Vorige keer user story afgerond, vandaag opzoek naar een nieuwe UserStory..
- kees: Vorige keer samen onderzoek gedaan met Noa, vandaag begin daar aan maken.
- Berend: Vorige keer pull request nagekeken, vandaag mensen helpen als het nodig is.
- Merlijn: Vorige keer seprate beam afgerond, vandaag feedback bewerken van beamVFX en Merijn helpen met grid.
- Maxime: Vandaag kijken naar een UserStory.
- Tim: Vorige keer gewerkt aan color voor de character customization, vandaag pull requests nakijken en mergen.
- Gui: Vorige keer getexturt vandaag wrappen.
- Rein: vorige keer UserStory afgemaakt en er een Pull request voor aangemaakt, vandaag kijken naar nieuwe UserStory.

Stand-down:

- Alex: midlayer sets en terrains painten, stensels gemaakt om terrain leuk aanpassen.stap dichterbij de nieuwe enviroment

5/30/2024(Ivo & Sepp)

Stand-Up:

- review team met alex
- trug bij US aansluiten
- rim lighting af
- planten af, begin billboards
- waypoint animeren in unity
- Robert movements af?
- berend bij nieuwe animaties helpen
- pause onderweg
- Separate beam on/off switch

Stand-Down:

- Pause mode: noah en kees

Alles stopt goed

Multiplayer werkt

- Grid renderer: merrijn

Grid laat zien of er iets in zit

Nog kleine positie tweaks nodig

- Art: gui

Checkpoint textures + animaties gedaan

Nog niet helemaal af

Shader erbij nog

6/3/2024(Timothy & Ferron)

Stand-Up:

CGI laatste sprint laatste week

Interviews zijn een week later

Eind volgende week repo inleveren voor SCRUM opdrachten keuzedeel

Link staat op Slack

Sepp – gister niet, kijken wat Jamie doet zelf verder gaan

Ivo – gister klein begin UI, vandaag mee verder

Bruce – gister userstories gezocht met Ivo. Afstellen wat ze gaan doen

Noah – pauze system is al af. Kijken wat hij vandaag gaat doen (andere mensen laten testen)

Isaak – ging verder met Animation Mask met hulp van Berend.

Liselotte – weekje weg, gaat verder met de windmill en iterations op bomen

Maxym – Anvil bugs fixen op main en post processing shaders laten werken vandaag. Nog feedback op PR

Merlijn – Seperate Lazer beam af, vandaag Merijn helpen met grid

Berend – gister ramen fixen van auto en nagekeken PRs, vandaag PRs mergen die op ready 6amie6ent staan. Eerst opdrachten van lesje bekijken steering behaviour. En dan code nakijken. Bij de lunch plek met de fiets van Jelle :D

Ferron – Gister bezig met character customisation, vandaag weer

Timothy – gister met Ferron bezig met character 6amie6ented6n. Vandaag knoppen op het scherm krijgen en labels goed krijgen

Julie – gister bezig met usertest analyseren. Presentatie voorbereid voor vandaag en meer userstories maken

Nicolay – roughness maken voor de Farmhouse model. Hulp met substance painter. Werken aan achterkant van het huis met UV map van Gui

Gui – ziek

Kees – bijna klaar met button layout voor controller ivm pause system en mensen laten testen. Heel lang op pauze voor testing

Merijn- visualisatie van grid. Vandaag bezig met window voor grid zelf

Trung – health pickup verbeteren en laten werken

Ruben – gister bezig met collectable. Deed collision niet maar nu wel.

Dus nu property geven

Gerben – usertest veranderen. Moeten nog wat punten in de userstories. Presentatie nog voorbereiden voor begin middag

Alex – gister bij usertest groep. Benieuwd naar reactie van anderen. 1.

PR van grassy lands met terrain data issues dupes 2. Nakijken keuzedeel gameplay

Rein – gister breakpoint gemerged. Feedback geïmplementeerd. Vandaag naar presentatie luisteren

Clement – gister stamina gefixed bobert hanging. PR gemaakt voor fix – beetje kijken wat ie kan doen

Davey – zelfde als Clement. Beginnen met nieuwe userstory

Justin – usertest presentative

Stand-Down:

6/4/2024(Dylan & Nicolay)

Stand-Up:

Stand-Down:

1.

Bruce en Merlijn

de beam kan nu aan en uit

dit kan ook met een unity event gedaan worden

2.

gerben heeft met Teffer, Justin en Alex

user stories gemaakt voor de usertest, met name voor de camera

6/6/2024(Bruce & Justin)

Stand-Up:

Merijn: alignement goed zetten, gaat verder met gizmo's

Merlijn: aan grid system werken

Maxim: processing volume, bug fixen

Isaac: animatie verder werken

Berend: code nagekeken

Rijn: pull request verder gemaakt

Alex: unity test resultaten gekeken, veel art assets gemaakt

Ferron: player customisation verder werken

Trungtoan: collectebole fixen

kees: pauze systeem maken

gui; shaders grahs maken

nicoly: models experten ,veder met huis

dylan: billboard

8amie8ent; retpology bomen

justin; /

Stand-Down:

Isaac: blend animatie 8amie8ented

merijn: grid system improvement

noah en kees: puaze system . werkt nu heel erg goed minder bugs

6/10/2024(Clement & Rein)

Stand-Up:

1. camera view in grid afmakem
2. davey maakt user story af
3. Alex boom afmaken
4. Liselotte enemy poses
4. Maxym shader generation
5. Sepp camera view grid
6. Ferron Character customization tweaken
7. brian zie ferron
8. merijn grid
9. timothy Character customization
10. Merlijn Tile informatie
11. bruce Camera max zoom
12. julie user stories schrijven voor puzzels
13. art1 model mapping
14. art2 billboard voor texture
15. art3 animaties afmaken
26. 9amie menu polishen
17. warrior user story
18. opdracht van de periode
19. 9amie camera view

Stand-Down:

6/11/2024(Jamy & Gerben)

Stand-Up:

Naam: clement gedaan: bezig met de warning van bobert gaat doen:

hulpnodig:

Naam: ferron gedaan: verder aan de shader gaat doen: gaat verder moet

nagekeken worden hulpnodig

Naam: tomothy gedaan: opslaan van dr character custkmizeation gaat
doen: hulpnodig

Naam: maxime gedaan: verder aan de shader gaat doen: hulpnodig

Naam: lotte gedaan: gaat doen: verder met die boom ding hulpnodig

Naam: merlijn gedaan: bezig met de grid gaat doen: pull request aan
passen en verder aan de grid hulpnodig

Naam: bruce gedaan: zoom gaat doen: verder mee hulpnodig

Naam: justin gedaan: gaat doen: aan puzzels hulpnodig

Naam: kees gedaan: gaat doen: pull request na kijken en vragen lijst
antwoorden sorteren hulpnodig

Naam: gerben gedaan: gaat doen: kijken hoe de map hulpnodig

Naam: ruben gedaan: health collectible gaat doen: verder hulpnodig ja

Naam: ivo gedaan: was ziek gaat doen: gaat ruben helpen hulpnodig

Naam: alex gedaan: met groepje gezeten gaat doen: boom afmaken en
rooster maken en cgi voor bereiden hulpnodig

Naam: gedaan: gaat doen: hulpnodig

Naam witte guy zelfde als clement

Bryan verser charachter

Merijn ging verderet grid

Blonde meid :Puzzle design en verder userstories

Rein pull request afmaken en helpen met camera zoom

Stand-Down:

Ruben: Health pickup is gemaakt en werkt (wordt nu nog nagekeken)

Ferron & Timothy: Character Customization Menu werkt e is bijna af

Gerben: Map Design Redhills

6/13/2024(Merijn & Brian)

Stand-Up:

Jamy - vorige keer wekren ana grid system met camera, vandaag verder hieraan, eerder naar huis

Davey - hij en clement detection state, moet anders want moet state zijn, vandaag verder aan feedback verwerken

Clement - zelfde als davey, aan het struggelen

Ivo - verder aan uielement niet external gebruiken. In unity ren animatie maken ervoor

Alex - met groepjes gezeten, zoals clement en ferron, puzzle met shader graph, herkansing 2 artists, vandaag boom unwrappen en even kijken naar shadergraph

Maxim - renderfeature automatischeren en auto toevoegen aan post processing

Ferron - effecten van rythm game namaken en character customisation verder aan werken

Brian chatacter customisation, fixen en afronden

Merlijn - verder aan grid system, en ruben geholpen met healthpickup, koppelen aan toles verder

Kees - wat doen aan pull request, beetje ziek, doorgewerkt met merlijns hulp

Isaac- verder met climbing animaties en gunner anim?

Berend - maandag dinsdag ziek, vanaf huis wat nagekeken, nog wel beetje ziek, zometeen pull requests nakijken en lijstje mensen helpen

Bruce - heeft een pull request gemaakt, en gaat verder werken

Justin - met lvl design verder en met gameplay bezig daarvoor

Julie - bezig met lvl design, als prototype iets in editor zetten??

Ruben - Maandag billboards gemaakt, en kijken wat voor volgende sprint

Gui - verder en pushen waarmee die bezig is

Nicolay - uv unwrapped en dinsdag geprobeerd textures te maken, vandaag met gdev guy bezig op zijn computer

Teffer - vorige keer ziek

Trung Toan - ziek, wel op de hoogte en dingen afronden

Gerben - bij elkaar gekomen om te bespreken en zitten over hoe redhills eruit gaat zien, toegang krijgen tot de ??? En verder aan level design

Maandag wordt plannings dag en word repo i gevult , doet Merlijn.

Stand-Down:

6/18/2024(Merijn & Trung Toan)

Stand-Up:

Gerben gister behonnen aan lvl design doc vrbeteren, duurt nog even, 2 weken ong, na de pauze bij isaac zitten om aan jump proc force te werken

Justin, hij en bruce squad commander coderen, en kijken hoe implementeren en coden

Bruce taken verdelen

Davey scan functie bobert

Ivo sprint planning, vandaag verder met ui voor questsysteem

Merlijn verder met grid system, en kijken in Trello

Ferron vorige keer beslissen wat te doen, vandaag beginnen aan nieuwe shader

Timothy kijken wat ie kan doen

Clement gister bezig met mech van bobert

Isaac werken aan de jumphoogte

Maxime werken aan shader en tool taten van shaders

Lisselotte uw unwrappen

Trung userstory starten

Merijn aan grid system en ff revampen voor betere functionaliteit

Julie Aan maggie werken en to dos

Nicolay, textures fixen en in scene plaatsen, vandaag verder met interacties maken van farmhouse

Kees helpen, en mensen helpen met userstorie

Noah, eerst onderzoek doen aan State machine, daarna ermee aan de slag

Jamy kijken welke objecten allemaal moeten snappen

Stand-Down:

6/20/2024(Kees & Clement)

Stand-Up:

Ferron gaat door aan shaders

Bruce en Justin hebben onderzoek gedaan en gaan zo echt beginnen

Dylan & Nycoli hebben hulp van Alex nodig (word krap)

Heeft Gi een test gedaan?

Timothy is met de self reflectie bezig maar het is een beetje lastig en lang.

Jamy wou Alex en Berend vragen voor advies.

Gerben gaat met Isaac zitten voor de US.

Trung heeft een US gekozen en ik moet hem controleren

Kan Lisollote de artist helpen?

Alex en Berend doen de SGI's

Ruben en Rijn moeten een US kiezen (ik help ze)

Stand-Down:

Lyselotte: bezig met de posters van de enemies. Poster van bobert, sawyer en scopie

6/24/2024(Noah & Isaac)

Stand-Up:

Ferron: vorige keer aan shaders gewerkt, en gaat er nu verder mee

Liselotte: Vorige keer aan de poster gewerk en gaat verder met art

Maxim: verder met tools

Merlijn: gaat helpen met grid van Merijn

Berend: vorige keer CGIs, vandaag met kijken naar sprint herkansingen

Bruce: gaat met Justin verder aan de Squad commander userstory werken

Justin: zelfde als Bruce

Dylan: Vorige keer geholpen met farm house, gaat vandaag kijken om verder met grassy hills assets

Gaat verder werken aan farmhouse

Teffer: gaat Noah en Kees helpen aan fuzzy State

Ruben: bezig met forms vorige keer en gaat Jamie helpen

Gerben: gaat kijken wat hij kan doen

Isaac: verder met jump

Noah: kijken of vorige week zijn werk goed is, verder met fuzzy state

Vorige keer CGIs. Bezigt met presentatie

Vorige keer met build state bezig, vandaag een interface ervoor

Merijn: gaat werken aan de gris system en meer opties

Brian: Problemen met zijn computer

Stand-Down:

Dylan - Art: Heeft gewerkt aan de platform grassy hills texture. Het moest nog aangepast worden omdat het op een boomstam leek.

Gerben - Prog: Heeft aan de Miro gewerkt.

Liselotte - Art: Gewerkt aan de 3 verschillende posters. Ze heeft de first draft laten zien, met en zonder glitch.

6/25/2024(Merijn & Brian)

Mededelingen:

- *Presentatie voor 3e jaar*

- *geen*

Stand-Up:

Kees was er gister niet, weet niet wat ie moet zeggen, net met Noah Gecheckt wat te doen aan fuzzy state en progress maken

Noah bezig met fuzzy state en dingen aanpassen omdat er iets in de knoop liep met fuzzy state

Jamy was gister ziek, met Ruben overlegt en gestuurd dat ze iets moeten doen, niks terug gehoord en zo ff appen en anders verder vandaag aan z'n userstory

Gerben gister afgemaakt en vandaag aan de jump animation werken in een andere branch, en documentatie opschrijven

Nicolay midlayer en kijken hoe de game eruit ziet, toen bezig met platforms painten,

Dylan zelfde als hierboven

Bruce tip gegeven van berend

Justin zelfde

Julie vorige keer bezig met maggie, werkt deels en vandaag mee verder

Berend gister was einde van middag niet, mensen geholpen, vandaag opdracht verplaatst naar donderdag, vanmiddag presentatie en uitleg shaders maxym en keuzendele afgerond

Alex gister document geupdate zodat game artists aan de slag konden, daarna met roger aan de presentatie, vandaag rondlopen en kijken wat ie gaat doen, en afstelling keuzedeel, werk aan handen van game artists gegeven

Liselotte, gister posters en met de boom bezig om te texturen

Maxim met de tool en shaders bezig, vandaag verder hiermee

Ferron gewerkt aan underwatershader, vandaag alle main effects zijn af dus ff schoonmaken en afronden

Brian gister opdracht afgemaakt ne meegekenen met shader, veel afgeleid, volgende keer goed beginnen

Merlijn bezig ket grid en gelukt welke cells ik de camera zitten, en daarna de components aan en uit zetten

Clement, kijken wat davey heeft gedaan aan de scanning state en even wat graphics krijgen bij alex, werk verder maken

Rein was er gister ook niet maar had wel een nieuwe branch aangemaakt, wilde testen maar wist niet hoe 2 spelers te spawnen

Sepp, hoe dingen kunnen updaten? In een keer alles erin en niet in 1 frame

Ivo even bij maxim vragen, ivm uielementje

6/27/2024(Bruce & Teffer)

Stand-Up:

Ferron: vorige keer was bezig met shaders en schoon maken uiteindelijk iets fout maar weer gefixd, vandaag meer effecten maken.

Rijn: vorige keer geholpen om een object te instatiate vandaag weer verder.

Merlijn: vorige keer aan de grit gewerkt maar kan de camera niet fixen.

Merijn : verder aan de grit werken

Bruce: vorige keer bezig met de squad commander samen met justin, vandaag weer verder.

Sepp: vorige keer ziek, vandaag verder aan de squad comander.

Ivo: vorige keer gewerkt aan ui element animaties gewerkt, vandaag aan dat alweer werken samen met beren.

Clement: vorige keer gewerkt aan zijn eigen project en wat code geclean, vandaag aan bobert werken.

Noah: vorige keer bezig met pauze systeem te verbeteren, vandaag animaties toevoegen.

Gerben: vorige keer aan de jump height variation gewerkt maar werkt nog niet goed moet de force nog tweaken en was ook bezig met wat level design, vandaag verder werken aan de jump height.

Jaime: vorige keer gewerkt aan de snap feature voor prefabs alleen gaat die niet naar de juiste positie, vandaag gaat aan beren vragen voor hulp.

Ruben: vorige keer was ziek, vandaag samen werken met Jamie.

Nicolay: vorige keer bezig met platforms, vandaag weer verder aan dat.

Dylan: vorige keer gewerkt aan de platforms, vandaag samen werken aan dat met nicoly.

Jullie: vorige keer aan magie gewerkt,

Kees: vandaag helpen met de animatie implementeren aan de fuzzy state.

Beren: vorige keer keuze deel afgemaakt en mensen geholpen en wat gecodeerd, vandaag wat mensen helpen, pull request kijken die urgent zijn en een opdracht voor de developers.

Alex: vorige keer gewerkt aan de artist pipeline, presentatie gemaakt voor volgende schooljaar, vandaag kijken als bomen in unity kunnen zetten, kijken als de huizen kunnen afgerond worden.

Lislotte: vorige keer gewerkt aan de textuur van de boomen en poster gemaakt, vandaag de bomen in unity zetten samen met Alex.

Maxym: vorige keer gewerkt aan shaders, vandaag op de wiki schrijven hoe get werkt voor ideeren

Brian: vandaag mensen helpen en nieuwe laptop instellen

Stand-Down:

gerben :

heeft de jump highed verander werkt nog niet helmaal

rubben jami:

heeft de snap mac gemaakt met een layer mark je can de offset zetten wilt niet op thorn brug
sneppen

1-7-2024(Ruben & Luuk)

Mededelingen:

We gaan waarschijnlijk hier de afsluiting doen in plaats van Westerpak

Stand down plan voor donderdag wordt dinsdag aangegeven.

Stand-Up:

Clement:

Ik was bezig met de scanning functie van Bobert en ik heb wat bugs weggewerkt

Rein:

Vorige keer had ik eindelijk dat systeem erin gezet instation event

Nicolay:

Bezig met de platforms en dan ga ik Dylan helpen met de grass textures

Timothy:

Mensen helpen met pull request en kijken wat ik verder kan doen

Brian:

Vandaag kijken of ik een kleine userstory kan doen en kijken of ik mensen kan helpen

Ferron:

Volgende keer was ik bezig met shaders en ik wilde vragen of kijken of Alex me kan helpen met de shaders en de values van de customasation menu

Jamy:

Vorige heb ik aan de snap mechanic gewerkt en vandaag wil ik aan berend vragen om me te helpen met de rotatie

Gerben:

Ik was bezig met de jumpHight en de van de jumpForces en ik ga vandaag met Isaac eraan werken

Noah:

Ik was aan het wachten op de animaties en ik hoop dat ik vandaag de animatie kan implementeren,

Teffer:

Ik had aan de opdracht van berend gewerkt, zelf wat huiswerk gemaakt en nu wacht ik op de animaties.

Trung Toan:

vandaag weer bijkomen en kijken wat ik kan gaan doen

Sep:

Feedback van de pull request gewerkt en aan pullCommander gewerkt en hulp vragen aan Berend om veder te gaan

Isaac:

Ik ga kijken naar een nieuwe animatie en werken aan de jump met Gerben en daarop focussen

Alex:

Volgende keer heb ik met het team gezeten over de art platformen

Kijken of alles erin zit

Ik ga kijken wat Nicolay en Dylan hebben gedaan en verder heb ik naar het blender file gekeken en er zit een bug in de voet van de file zou te maken kunnen hebben met de add on van python dus daar ga ik ook naar kijken.

Merlijn:

Vorige keer heb ik wat methods geschreven voor de droids en ik ga eraan werken veder ga ik ga nog mensen vragen om de noties van de stand up/stand down

Merijn:

Vorige gewerkt aan het save van de settings van GameObjects, vandaag verder en kijken of ik Merlijn z'n functies erin kan toevoegen

Ytshiero Bruce:

Gewerkt aan opdrachten en vandaag ga ik verder werken aan squadCommander samen met Sep en Jamy en Berend gaat ons helpen.

Maxim:

Bezig met shaders en kijken of ik kan rondlopen en mensen helpen en ik ga verder met de animaties

Ivo:

De slider van de notification bar afgemaakt en ik ga Alex vragen hoe de ui elementen eruit moeten zien, en Trello updaten en dingen in review zetten

Berend:

Aan squadCommander werken met sep eerst langs bij Jamy en hem helpen met snapMechanic en daarna om half 12 ga ik Sep en Bruce helpen met squadCommander en verder had ik een vergadering vandaag maar die heb ik afgezegd

Juli:

Ik heb aan Maggie gewerkt met de MagneticPlatform en als Maggie in het platform zit gaat ze scannen naar het dichtbij zijnde object met de tag power. En daar ga ik vandaag mee verder en ik ga aansluiten bij squadCommander met Ytshiero en Sep

Dylan:

Vandaag ga ik vooral focussen op de grass textures met Nicolay

Davy:

Vorige keer was ik er niet en ik ga met clement verder met de scanning van Bobert

Vorige keer was ik er niet en ik ga vandaag met Clement verder met de Bobert scanning

Stand-Down:

Ferron: Laat een paar shaders zien die hij en Maxiëm hebben gemaakt. Hun laten 6 shaders zien die hun hebben gemaakt. Zoals regen, blur effect een fish eye effect en nog een paar. Alle shaders hebben veel opties die je kan gebruiken.

Gerben: laat zijn nieuwe jumpheight zien. dit test hij samen uit met Alex. Is nog niet helemaal af maar bijna.

Sepp/Bruce: later hun focus manager zien. met dit focust de camera beter op een player. En kun je beter aanvragen op wat of wie je wilt focussen.

2-7-2024(Ruben & Juli)

Mededelingen:

Dit is de laatste officiële werkdag en dus ook de laatste standup. Laten we proberen zoveel mogelijk af te krijgen, te pushen en te mergen.

Stand-Up:

Rein:

Gister: Davy en Clement geholpen met de scanning state.

Vandaag: Verder aan de scanning state. Er een particle system voor maken. Als dat af is andere mensen helpen.

Maxim:

Gister: Rond gelopen en mensen helpen waar kon.

Vandaag: Hetzelfde als gister en zoveel mogelijk proberen af te ronden.

Ferron :

Gister: Bezig geweest met de pixel transition. Volgend jaar verder aan andere shaders.

Vandaag: Met Alex zitten om values te bespreken en daarna de rain shader fixen want die heeft nu een acid trip.

Brian:

Gister: Gewerkt aan beacon shader.

Vandaag: Kijken wat er nog aan moet worden gedaan.

Liselotte:

Gister: Gewerkt aan maggie poster.

Vandaag: Poster afmaken en helpen waar nodig.

Berend:

Gister: Pull requests na gekeken en samen met een groepje aan het focus systeem.

Vandaag: Meer pull requests nakijken en als er tijd over is het focus systeem abstracter maken.

Ivo:

Gister: Meegeholpen aan de focus manager.

Vandaag: Even kijken wat hij nog kan doen.

Julie:

Gister: Aan maggie gewerkt. Functie gaat nu op juiste moment af. En geholpen bij focus manager.

Vandaag: Maggie afronden.

Dylan:

Gister: Gewerkt aan de top layer van platformen.

Vandaag: zoveel mogelijk afronden en de billboards pushen.

Kees:

Gister: Aan de fuzzy state gewerkt.

Vandaag: Aan ander huiswerk.

Justin:

Gister: Ziek.

Vandaag: Verder aan de Focus manager.

Gerben:

Gister: Gewerkt aan de jump height variation.

Vandaag: Verder aan de Jump want er zit een bug in. Misschien heeft hij hulp van Ferron nodig.

Jamy:

Gister: Gewerkt aan de snap mechanic. Aan het eind van de dag met Berend wat voortgang gemaakt maar niet helemaal duidelijk hoe het precies werkt.

Vandaag: Onderzoeken wat er precies gebeurt en kijken wat er nog aan gedaan kan worden.

Isaac:

Gister: Gewerkt aan de Jump height met Gerben.

Vandaag: Verder aan de Jump height. En proberen of deze mechanic ook op een andere manier kan.

Alex:

Gister: 2 pull requests aangemaakt en PSD ontvangen.

Vandaag: Dingen testen en spelen.

Ruben:

Gister: Gewerkt aan de health pickup en het particle effect.

Vandaag: Health pickup afronden en eventueel Jamy helpen.

Sepp:

Gister: Pull request aangepast en geholpen bij de focus manager.

Vandaag: Werken aan ander huiswerk.

Merlijn:

Gister: Aan de grid gewerkt.

Vandaag: Verder aan de grid.

Davey:

Gister: Gewerkt aan de scanning state en een particle effect gemaakt.

Vandaag: Scanning state afronden en pull request aanmaken.

Merijn:

Gister: Bezig geweest de grid editor te linken aan eigen editor.

Vandaag: Daarmee verder.

Clement:

Gister: Scanning state bug gefixt.

Vandaag: Alles van Rein en Davey mergen.

Teffer:

Gister: Aan de fuzzy state gewerkt.

Vandaag: Verder met de fuzzy state.

Ytshiero:

Gister: Gewerkt aan de focus manager en huiswerk gemaakt.

Vandaag: Verder aan de focus manager.

Nicoli:

Gister: PSD naar Alex gestuurd en de Farmhouse afgerond.

Vandaag: Dylan helpen.

Timothy:

Gister: Huiswerk ingehaald en pull requests na gekeken.

Vandaag: Verder met pull requests.

Stand-Down: