

Standup 28 Mei 2024 sprint 5

Robin: Afmaken van de granaat
Jonas: Handposes afmaken
Boaz: Granaat afmaken
Keith: De landmijn afmaken
Richard: Meeting met Replica Glu Job, komt langs om te kijken. En code review doen
Delysha: Heeft movement afgemaakt; enemies moeten door de muur komen, maar de speler niet. Vraagt hulp als nodig is.
Rafael: Maakt turret deployment af
Randy: Maakt blockout af en zet puntjes op de i, daarna importeren
Max: Time delay uitzetten
Job: Zorgt ervoor dat de health bar leeg gaat als enemy damage neemt. Heeft tandartsafspraak, dus gaat vroeg weg
Gino: De ranged enemy debuggen
Bo: Flying enemy afmaken
Safwan: Flying enemy afmaken (code)
Boris: De baseclass van de gun reload afmaken en een begin maken aan de SMG reload

Standdown 28 Mei:

Jonas: Gestopt met 2-handen weapon omdat hij Unreal nog niet helemaal snapt en gaat nu verder met een item dat je kan gebruiken

Dylan: Was bezig met de shop en heeft mensen geholpen

Florian: Bezig geweest met fysieke knop voor de gun

Job glu: Heeft aan portfolio gewerkt en mensen geholpen
Owen: Heeft aan de behavior tree gewerkt en aan de turret
Rafael: Had problemen met collision en richting van turret gefixt
Randy: Was bezig met importeren van wapen, is gelukt en nu bezig met blockout
Max: Heeft met de Oculus gewerkt en daarna geprobeerd ervoor te zorgen dat mensen dingen konden testen

Gino: Heeft met enemy movement gekloot en het is gefixt. Nu kan hij dood, alleen het model nog fixen

Boris: Heeft een deel van de dynamische gun gefixt en het dynamic reload systeem is bijna af. Gaat donderdag verder met de reload

Phoenix heeft gezeten aan portfolio en heeft dingen geïmporteerd

Milad heeft aan input detection gewerkt en gefixt

Bo heeft vandaag het model af gemaakt van de flying enemy en geriged alleen nog animatie en wat puntjes op de I

Robin heeft de granaat in Unreal gezet en is onderzoek aan het doen aan de landmijn

Safwan heeft de enemy zichzaged eindelijk af kunnen maken

Eliza heeft mensen geholpen is al klaar met haar to-dos

Wessel heeft zijn script half geschrapt en heeft Randy geholpen met de model en is bezig met functionaliteit van weapon

Boaz was met de vr bril connection op zijn laptop, input en de granaat

Keith heeft zijn bug gefixed met de landmijn gooien en heeft aan materials gewerkt

Richard een meeting met bedrijf Replica en die komen een keer langs , heeft mensen geholpen met code issues wou code review doen dat wordt donderdag

Delysha heeft aan de Invisible wall gewerkt voor de walkable area alleen niet af kunnen krijgen ze vraagt hulp aan richard donderdag

Standup 30 mei 2024 sprint 5

Phoenix: texturen van de Stand Arrow en feedback vragen van artist

Robin: Land mine design maken

Job: Healh Bar functioneel maken en afmaken en zorgen dat hij naar beneden gaat

Boris: Reload system afmaken en de SMG aanpassen zodat het kan reloaden

Jonas: Onderwerp veranderd naar Usable items en concept en User stories maken

Milad: Verder werken aan de

Bo: Textures maken van de Flying enemy en importen in UE

Wessel: gaat om 10 uur naar de meeting en werken aan de blockout van de gun

Keith: verder werken aan de landmine om hem functioneel te krijgen

Richard: 10 uur aansluiten presentatie Go Spooky, kaarten reviewen op Codecks

Boaz: aan de grenade werken

Dylan: 10 uur presentatie volgen en shop afmaken. geen hulp nodig

Gino: model uitzoeken en de collider aanpassen

Delysha: invisible wall afmaken met behulp van Richard

Owen: Behavior tree afmaken zodat de turret aanvalt. hulp nodig van Gino

Standdown: 30 Mei

Phoenix: Textures gemaakt voor de standing arrow, gaan experimenteren met kleuren en texture gebruik

Robin: Begin gemaakt aan landmine, heeft schetsen gemaakt begint in blender

Job: Health gedaan, niet gelukt, gaat maandag verder

Boris: DYnamic reloading systeem is af, moet nog in VR testen, heeft begin gemaakt aan de SMG reload

Jonas: Heeft begin gemaakt aan de impact grenade usable item

Milad: Heb verder gewerkt aan de memory eraser & ga nu aan de slag met enemy stunning

Bo: Begin gemaakt aan animaties voor de flying enemy & in unreal gezet

Wessel: Doorgewerkt aan de rotation, begonnen aan de implementation van quaternions

Keith: Aan materials van de landmijn gewerkt, verder gewerkt aan de input van landmijn

Richard: Heeft gospooky bijgewoond, heeft lesgegeven over input in unreal, heeft gereviewed, heeft met Owen gekeken naar de behavior tree, heeft Delysha geholpen met de navmesh

Boaz: Heeft gewerkt aan de normale grenade, alleen de explosie moet gefixt worden

Dylan: Aan de shop gewerkt

Gino: Bugs fan Wessel gefixt, heeft model uitgekozen en gaan die platen

Delysha: Heeft geëxperimenteerd met box colliders, maandag nav mesh testen

Owen: Behaviour tree van de enemy afgemaakt

Eliza: Heeft haar eigen werk gedaan

Safwan: doorgewerkt aan zigzag & flying enemy movement, range detection van de speler

Max: 3 kaarten laten reviewen

Randy:

Anass:

Florian: Heeft input van de weapon switch gedaan, heeft maandag hulp nodig van Richard

Rafael:

Standup 3 Juni 2024 sprint 5

Phoenix:

Robin: gaat werken aan de granete lant mijn

Job: gaat werken aan helt bar

Boris:

Jonas: gaat werken aan de grenate fuction

Milad: gaat de stuns toe voegen hoop dat het volhende week klaar is

Bo: werken aan de zig zach animation

Wessel: heb gewerkt aan tow handed wapens en gaat proberen om de rotation toe te voegen. gaat weg rond de pause

Keith: gaat de landmine input invogen om te gooien

Richard: gaat heel veel revuwen gaat teams aan sture om in main scene werk toe te voegen

Boaz: gaat aan granaat veder werken

Dylan: gaat werken aan de shop verder

Gino: gaat de attack gedeelte toe voegen aan de enemy

Delysha: gaat werken aan de walkebel eria

Owen: gaat werken aan de turet

Eliza: damage numbers toe voegen

Safwan: gaat de animation implementeren aan biavore three hree

Max: gaat kaart laten reviewen en gaat daarna werken aan de totem of undying

Randy:

Anass:

Florian:

Rafael: gaat werken aan de turetd en ass

Standdown 3 Juni 2024 Sprint 5

Delysha: Geen success ervaren want navmesh doet het niet

Bo: moeite met het exporteren van animaties

Boris: Motivatie was wat minder dus heeft niet veel aan reload systeem kunnen werken

Robin

Phoenix: Heeft substance painting gedaan

Boaz: granaat is af

Dylan: shop is af

Eliza: Nieuwe enemy damage numbers geïmplementeerd

Safwan:

Milad

Jonas: Impact grenade bijna klaar

Keith: input is klaar, moet bugfixing doen

Richard: Heeft veel mensen kunnen helpen

Standup 4 juni:

dylan; shop zit in game, wilt hover menu maken maar gaat anderen helpen

florian; werken aan trigger wilde gister niet lukken

owen; turret attack maken

randy; verder met wapen in details maken

max; kaart laten reviewen

jonas; verder aan impact grenade

jasper; verder aan arrow en testen in vr

robin; verder met landmine

boaz; granaat in main map

boris; smg blockout in main map werkend

gino; mensen helpen

bo; animaties in unreal zetten

safwan; flying enemy fixen

phoenix; standing arrow pushen naar main

eliza; mensen helpen

wessel; rotation, 2handed weapon

keith; landmijn goed laten werken

richard; reviewen en zoveel mogelijk in mainmap hebben

Standdown 6 juni – na sprint review

User stories af, en maandag pokeren en lead dev uit zoeken 15 – 15 – 15 regel en pomodoro regel uitleggen.

Standup 10 juni sprint 6

Jonas – user stories updaten en werken aan impact

Safwan – combat werken aan scieten

Boaz- verwerken aan granaad (geluiden toevoegen etc)

Eliza – kijken wat ze kan doen

Phoenix – userstory updaten en aan de slag

Wessel – werken aan two handed weapon

Keith – door met landmijn

Owen – behavior updaten en aan de shield

Delysha – onderzoek naar nev mesh

randy – uitzoeken hoe dingen werken (particles etc)

Job – kijken wat hij heeft gemist en door aan health bar

Max – beginnen aan effect van de totem

Florian – user stories

Jasper -- user stories en door met two hands

Bo – door met animaties van de enemies

Gino – To Do's aanmaken voor wavesysteem

Milad – input detection memory eraser

Stand Down 10 juni 2024:

Richard: veel mensen geholpen en 2 lesjes gegeven

Boaz: Granaat explodeert en biept

Eliza: remote control geprobeerd te begrijpen,

Bo: gewerkt aan death animation

Safwan: doorgewerkt aan de BT van de Flying Enemy. Kan criteria checken en een bug

Phoenix: broken model gemaakt en geimport en een blockout gemaakt voor eraser

Wessel: gewerkt aan de 2 handed gun en werkt bijna

Keith: Landmine explode met alles en getest

Dylan: was bij XR Lab, Mensen geholpen

Owen: bug gefixt in de Behavior Tree en Material gemaakt en aan shield

Raphael: object pull gemaakt, zodat er geen lag is. Gezorgd dat de turret werkt

Florian: gewerkt aan feedback krijgen van gun als je mode switcht. Animation maken voor de gun

Randy: model geprobeerd te importeren

Max: de totem gaat smooth op en neer. Begin gemaakt aan het effect van de totem.

Job: nieuwe user stories gemaakt en kijken naar waarom het op 1 enemy staat.

Delysha: gepokert, geholpen met de totem, Nav Mesh geprobeerd te fixen maar uiteindelijk gekozen om een andere techniek te gebruiken

Jonas: Impact Grenade is klaar.

Jasper: gewerkt aan de Arrow met hulp van Richard

Milad: Input van de Memory Eraser werkt en heb gewerkt aan de logic erachter.

Gino: gewerkt aan de Wave System en de Spawn Instructions zodat het er DRY inzit en makkelijk aanpasbaar en zit bugs te fixen.

Stand Up 11 juni 2024:

Phoenix: verder werken met de blockout voor Usable Items.

Robin: codecks bekijken om iets te modelen

Safwan: bug fixen en animaties

Milad: verder werken aan de eraser

Bo: death ani afmaken voor de Flying

Boaz: mensen reviewen en helpen. Debuggen van de shop

Gino: Wave system update, bugs fixen

Delysha: verder met walkable area. Movement clamping start maken

Owen: shield collision maken zodat hij vast zit en bugs fixen

Florian: animatie maken voor de gunswitch en rond kijken om te helpen

Job: zorgen dat de Healthbar zodat die werkt op alle enemies

Eliza: remote grab bug fixen

Jasper: verder werken aan de stand arrow

Dylan: reviewen en helpen, Shop debuggen en fixen

Keith: landmine testen en sounds toevoegen

Wessel: rotation voor de 2 handed weapon maken

Richard: 10 uur studie ochtend en daarna rondhelpen na de pauze

Jonas: sound toevoegen

Phoenix: Textures gemaakt voor de standing arrow, gaan experimenteren met kleuren en texture gebruik

Boris: reload system afmaken en playtesten

Stand up 13 Juni 2024

Robin: Gaat vandaag animaties afmaken

Boris: Gaat sound voor Jasper afmaken, gaat daarna reload afmaken

Gino: Gaat de structure bouwen

Safwan: Rest van de animaties finishen

Robin: Substance painten

Milad: Problemen met engine oplossen

Wessel: Rotation van de 2 handed weapon fixen, anders bij Florian helpen

Keith: Landmine review met Dylan, helpen waar kan

Florian: Rocket launcher maken

Dylan: Mensen helpen, dingen reviewen, kijken waar er nog dingen aangescherpt kunnen worden

Rafael: Code van de turret herschrijven

Owen: Shield afmaken

Randy: Beginnen aan de red dot sight

Max: Effectg maken voor de totem of undying

Anass: Ranged enemy shooting

Job: Healthbar van de enemy fixen

Jasper: Verder met de arrow, proberen de arrow 2 handed maken

Jonas: Impact grenade in de shop zetten

Eliza: Wachten op Delysha voor uitleg van remote grab

Henk-Jan: Kijken waar iedereen is en helpen waar nodig, art review

Delysha: Kwam later maar gaat vandaag Eliza helpen met remote grab en gaat verder met Movement clamping

17 juni 2024

Stand Up:

Boris: Reload van SMG helemaal afmaken.

Robin: Totem naam goedzetten en dan de shop maken

Jonas: grenade reviewen

Jasper: Bugs fixen van de Arrow met wat hulp

Milad: verder aan Memory Eraser. Moet half 2 weg

Phoenix: texturen voor de impact grenade en todo's aanmaken

Delysha: de walkable area afmaken

Bo: art van de flying enemy reviewen en dan helpen

Job: healthbar to do af. Survival time begin en afmaken

Max: model van de Totem importeren. Animatie voor maken voor als hij active is

Gino: verder werken aan de struct

Wessel: verandering 2 handed weapon base. Helpen met Florian of Jasper

Keith: Material verder werken en dan helpen of verder

Owen: shield verder testen en de bullet fixen

Raphael: alle todo's van de Turret kijken en dingen fixen

Florian: Rocket Launcher maken en afhebben

Randy: scope afgemaakt en nu testen.

Eliza: rondhelpen bij mensen en aan het formulier zitten

Safwan: de flying enemy death erin zetten en geluid ervoor pakken

Dylan:

Richard: Kijken hoe iedereen ervoor staat kijken. Formulier laten invullen en rondkijken hoe het ervoor staat.

Boaz: pin van granade toevoegen

Anass:

Stand Down:

Boris: reload is klaar alleen nog op guns gezet worden

Robin: totem of undying zit in unreal en de shop zit in unreal alleen nog details en heeft meer details toegevoegd en chaders

Jonas: impact grenade is revieuwd en wacht nu op model

Jasper: met wessel aan de arrow zitten werken en werkt bijna helemaal

Milad:

Phoenix: textures zijn bijna helemaal af en gaat alles in unreal zetten

Delysha: is bijna klaar met de shelter alleen nog health sytem fixen

Bo: sounds voor de flying enemy gezocht

Job: bezig met survival time en probeert morgen klaar te zijn

Max: totem effect afgemaakt

Gino: wave sytem is eindelijk gefixt en boris geholpen

Wessel: Removed bandaid fix and optimized rotation calculation in BP_2HWeaponBase and worked with Jasper on the arrow\.

Keith: material af gemaakt boris geholpen

Owen: shield werkt en raycast bullet

Raphael: turret is af en werkt en is geriviewd

Florian: rocket loanger bijna helemaal af en reload sytem zetten

Randy: perforce fixen en werkt weer

Eliza: bezig met github dingen die gedaan moesten worden

Safwan: flying enemy is af alleen nog sounds er in zetten

Richard: veel geholpen en reviewed en met

Dylan: mensen geholpen en reviews gedaan en de remote grab gefixed

Boaz: granaat is af en heeft gewerkt aan de seringe en mensen geholpen

Anass: ranged enemy kan damage doen alleen bezig met schieten

18 juni 2024

Stand Up:

Issabel: wilt de game spelen en gaat de opdracht hlo voorbereiden voor volgend jaar

Boris: gaat de reload polishen en uitleggen hoe het werkt

Robin: gaat laatste puntjes op de shop zetten

Jonas: gaat model van impact grenade in zetten

Jasper: gaat verder met de arrow

Milad:

Phoenix: afmaken van textures en zorgen dat het in de game gaat

Delysha: gaat de shelter af maken

Bo: helpt met de sounds er implementeren

Job: gaat verder met de survival timer

Max:

Gino: gaat rond helpen en aan de git zitten

Wessel: gaat jasper verder helpen

Keith: gaat bezig met het git formulier

Owen: shield laten reviewen

Raphael:

Florian:

Randy:

Eliza: gaat verder met de git opdracht

Safwan: gaat sounds van flying enemy toevoegen

Richard: gaat de game spelen en feedback geven en heeft om 3 uur een online gesprek
met zijn dochters school

Dylan: gaat mensen helpen is klaar met zijn taak

Boaz:

Anass:

Stand Down:

Boris:

Robin:

Jonas:

Jasper:

Milad:

Phoenix:

Delysha:

Bo:

Job:

Max:

Gino:

Wessel:

Keith:

Owen:

Raphael:

Florian:

Randy:

Eliza:

Safwan:

Richard:

Dylan:

Boaz:

Anass:

20 juni 2024

Stand Up:

Boris:

Robin:

Jonas:

Jasper:

Milad:

Phoenix:

Delysha:

Bo:

Job:

Max:

Gino:

Wessel:

Keith:

Owen:

Raphael:

Florian:

Randy:

Eliza:

Safwan:

Richard:

Dylan:

Boaz:

Anass:

Stand Down:

Boris:

Robin:

Jonas:

Jasper:

Milad:

Phoenix:

Delysha:

Bo:

Job:

Max:

Gino:

Wessel:

Keith:

Owen:

Raphael:

Florian:

Randy:

Eliza:

Safwan:

Richard:

Dylan:

Boaz:

Anass: