**Werkverdeling**

|  |  |
| --- | --- |
| **PEPIJN** | **THESSA** |
| **TAKEN** | **TAKEN** |
| * **Code**   + Blockfield   + Block   + Coordinates   + EntityTemplate   + FileReaderWriter   + Level   + LevelTemplate   + LoadLevel   + LoadSceneButton   + ObjectInScene   + RoadMap   + ScalingText   + (testscript) * **Design**   + Ontwerp Level   + Ontwerp patroon op blocks * **Praktisch**    + Opstellen github   + Testing   + Klassendiagram   + Gebruikershandleiding | * **Code**   + Activatible   + BlockColor   + ColorSpectrum   + InputController   + Lever   + Teleporter   + Timer * **Design**   + Ontwerp startscherm   + Ontwerp huisstijl van game   + Ontwerp pabo uit-game   + Ontwerp van Level   + Ontwerp Levels overzicht   + Ontwerp Lever   + Ontwerp Teleport   + Ontwerp Game-Over Pablo * **Praktisch**   + Planning- en werkverdelingsdocument   + Testing   + Klassendiagram |

|  |
| --- |
| **PHEDRA** |
| **TAKEN** |
| * **Code:**    + Direction   + Entity   + Exit   + EntityType   + GameController   + Player * **Design**   + Ontwerp ingame Pablo   + Ontwerp ingame Exit   + Ontwerp ingame lay-out   + Ontwerp instructies   + Ontwerp Kleurenspectrum * **Praktisch**   + Testing   + Klassendiagram |

**Planning**

We zijn wekelijks 3 keer samengekomen. De dagen die we hiervoor uitgekozen hebben waren maandag, woensdag en vrijdag. Aangezien we op die dagen springuren of later les hadden.  
Ook tijdens de “krokusvakantie” zijn we samengekomen om verder te werken aan ons spel.

Aangezien we gebruik maken van ‘Github’ als filesharer, en de afspraak hadden om na een samenkomst altijd alles te syncen, kunnen we achteraf met gemak kijken wanneer wie wat gedaan heeft.   
Hieronder een overzicht van de afgelopen weken

|  |  |
| --- | --- |
| **WEKELIJKSE PLANNING** | |
| ***Week 12 & 19/01*** | Unity project gestart  Beginnen opstarten klassediagram met behulp van Lucidchart |
| ***Week 26/01*** | Github opzetten als file share program tussen de 3 laptops  Aanmaken basisfolders |
| ***Week 02/02*** | Scripts naargelang het klasse diagram, zonder direct resultaat aangezien veel klassen elkaar nodig hebben om te kunnen werken    **Scripts** :   * Blockcolor * Colorspectrum * Coordinates * ObjectInScene * Block * BlockFields * Entity * Player * GameController * Exit * Level |
| ***Week 09/02*** | Level 1 en 3 ontwerpen. **Scripts:**   * InputController * Timer * FileReaderWriter * En verder werken aan scripts van vorige week   **User Interface ontwerpen:**   * Startscherm * Instructions * Ingame * OutGamePablo * Roadmap/Levelsoverzicht   Deze week hebben we hebben we eindelijk iets op beeld kunnen brengen met de code die we al hadden: het level kon gegenereerd worden. De speler kan nu bewegen. |
| ***Week 16/02*** | Starten met GUI in Unity  Deze week hebben we ook nog verder visuals gemaakt. Zoals het gezicht van Pablo InGame en het poortje als de exit . |
| ***Week 23/02*** | **Scripts**:   * Lever * Level 2 ontworpen * Verschillende kleine scripts voor menu’s   Bijvoegen van commentaar voor teamgenoten.  Fixen van errors en fouten.  Checken op fouten in programeerconventies.  Aanmaken van menu’s om te navigeren in het spel |
| ***Week 02/03*** | Levels verbeterd en uitgebreid.  Verder gewerkt aan de menu’s.  Level 4 en 5 ontworpen.  Visual voor teleporter.  **Scripts:**   * Teleporter * Verschillende kleine scripts voor menu’s |
| ***Week 09/03*** | Puntjes op de i  Lever Visual geven  Level 4 update  Game Over laten functioneren  Planning en werkverdelingsverslag  Game Over sad Pablo ontwerpen |