**Release notes sprint 0 bithero online**

Voor semester 6 van de opleiding ICT & Software van Fontys hogescholen heb ik de opdracht gekregen om een Enterprise applicatie te maken. De applicatie die ik ga maken is Return of Bithero Online (RoBHO). RoBHO is een browser game die je samen kan spelen met 1-4 mensen en is gebaseerd op de Bithero game die ik heb gemaakt in semester 2.

In deze applicatie kunnen gebruikers character aanmaken door een naam, class en een afbeelding te kiezen. Deze characters kunnen ze vervolgens trainen op combatlvl, gatheringlvl en craftinglvl. Spelers kunnen dit doen door een lobby te joinen of aan te maken. Als het spel gestart wordt kunnen spelers items verzamelen en craften. Ook kunnen spelers met monsters vechten. Er is een chat functie om met de andere spelers in jouw lobby te kunnen communiceren.

**Sprint 0 doelen**

* Applicatie bedacht en designed
* Backlog opzetten
* SaD document opgezet en grotendeels ingevuld

**Sprint 1 achievements**

* Applicatie bedacht en uitgewerkt in volledige uitgewerkte wireframes.
* Project opgezet in azure devops met een gevulde backlog.
* SaD document opgezet, use case view volledig uitgewerkt. Logical, data en deployement view deels uitgewerkt.
* Repository opgezet voor front end app. (Vue).
* Front end design van login, registratie, character creation, character overview en server select gemaakt in Vue.
* Dockerfile toegevoegd aan front end repo en werkend gekregen.
* Pipeline deels opgezet voor front end voor builden en testen.

**Links naar gemaakte werken:**

[**https://dev.azure.com/I405273/BitheroOnline**](https://dev.azure.com/I405273/BitheroOnline)

In mijn devops omgeving is alles te vinden. In de repository staat mijn SAD document in de front end repository onder documentation.