**Individueel Procesverslag – Alexander**

Ik heb me deze sprint vooral bezig gehouden met Character Movement en dan vooral het glijden. Omdat dit heel smooth moest gebeuren, duurde deze taak veel langer dan gepland. Verder was het heel lastig om automatisch te switchen tussen lopen en glijden en daar is ook veel tijd in gaan zitten. Verder zijn de belangrijkste taken, die ik heb gedaan, Camera Movement en animaties koppelen.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Taak** | **Gepland** | **Gedaan** | **Opmerkingen** |
| Visje programmeren | 0.5 | 1 |  |
| Pinguinvriendje programmeren | 0.5 | 1 |  |
| Character Movement - Overig | 3 | 3 | Was een taak die ik samen met Julius heb toegevoegd, omdat we gezamenlijk hadden gekeken naar switchen tussen lopen en glijden en het verbeteren van de movement. |
| Navigatie tussen scenes | 2 | 0.5 |  |
| Character Movement - Glijden | 5 | 18.5 | Duurde veel langer dan gepland. Ik denk dat de tijd die hiervoor stond veel te krap was ingeschat, omdat dit heel smooth moest zijn. Het glijden zag er bij de demo ook veel beter uit dan het lopen. |
| Animaties koppelen | 3 | 4 | Animaties pinguïn moesten opnieuw gekoppeld worden, omdat deze verloren waren geraakt op github. |
| Camera programmeren | 3 | 2.5 |  |
| Taken testen | 7 | 5.5 |  |