**DAGVERSLAGEN**

**Remco Nijkamp:**

**24-09-2015:**  
Vandaag was het begin van de eerste sprint. Op school hebben we een aantal uurtjes de tijd genomen om de koppen bij elkaar te steken om goed te overleggen hoe we de taken gaan verdelen en hoe we alles aan gaan pakken. Verder hebben we die middag de tijd genomen met GitHub een beetje overweg te kunnen, aangezien het voor ons allemaal nieuw is.

**26-09-2015:**Deze middag ben ik even verder gaan werken aan het speelveld waarvan Zehna al een opzet had gemaakt de dag ervoor. Ik heb gekozen een veld te maken uit een array van arrays die een positie hebben. Zo kan je aan alle objecten een positie meegeven waarmee gecheckt kan worden op welke tile ze zich bevinden en uiteraard ook om ze te tekenen op de juiste positie. Het is slechts een simpele opzet, die ongetwijfeld de komende dagen nog aangepast gaat worden. Maar inmiddels kan in elk geval het veld vrij simpel geconstrueerd worden.

**27-09-2015:**

Vanmiddag ben ik samen met Zehna bezig gegaan met het speelveld en de globale opzet van het spel. Ik ben hierbij met name bezig geweest met het speelveld zo goed mogelijk op poten krijgen.

**28-09-2015:**

Na school ben ik met Joost en Waila nog gebleven om verder te werken aan de code. Ik ben bezig gegaan met de movement van de unit klasse. Waila en Joost zijn zich vooral bezig gaan houden met het menu en de player klasse.

**29-09-2015:**

Vandaag zijn we bezig gegaan alles bij elkaar te voegen. Dit leidde zoals verwacht nog wel tot de nodige uurtjes die we nodig hadden om dingen goed te laten samenwerken. Vervolgens zijn we het verslag van de eerste print gaan schrijven. De eerste sprint zit erop.

// hier moet nog wat komen!

**08-10-2015:**

Om 11 uur zijn we met z’n allen bij elkaar gekomen tijdens de les van de themaopdracht. We zijn met Gerald in overleg gegaan over hoe we ervoor stonden en wat we voor de komende tijd in gedachten moeten nemen. Daaruit bleek met name dat we nog bestanden misten in onze Git (verslagen enzo) en dat de structuur van de Git niet naar behoren was. Hier zijn we vervolgens mee aan de slag gegaan. Ook hebben we de koppen bij elkaar gestoken om zelf in overleg te gaan hoe we nu verder gaan komende week en met name ook een globale planning gemaakt voor de rest van het hele project.

**Zehna van den Berg:**

**24-09-2015:**

Wat Remco zegt :P

**25-09-2015:**

De github helemaal leeg gemaakt zodat ik hier een nieuw visual studio project in kon maken zonder overbodige dingen. Hierbij Heb ik ook de globale opzet van het spel in elkaar gezet qua wat klassen en methoden. vooral meeste tijd besteed aan een resourceHolder die de textures in een std::map opslaat maar voor vandaag kwam dit nog niet echt aan de praat.

**27-09-2015:**

Vandaag hebben ik en Remco via skype verdergewerkt aan de opzet die ik vrijdag had opgezet. De meeste problemen zijn nu gefixt die te maken hadden met levensduur van attributen etc.

Het spel heeft nu een speelveld en units die al globaal geselecteerd en verplaatst kunnen worden, bovendien worden ze op een dynamische manier aangemaakt.

Alles is nu gemerged naar de master voor een momenteel werkende versie van het programma. Vanaf deze versie gaan we dus verder werken aan nieuwe toepassingen.

**Waila Woe**

**25-09-15**

Niet echt aan project gewerkt. Maar wel het uitzoeken hoe de sprite precies werkt en zorgen dat ik erop kon klikken zodat ik die later in project kan gaan gebruiken.

**27-09-15.**

Heb een menu gemaakt waar opties in zaten. De Menu met achtergrond(tijdelijk) was gereed met 3 opties: start, option en exit. Deze knoppen waren gemaakt met een sfml Font. Het maken van knoppen ging prima maar het clickable maken had ik wel wat moeite mee.

**28-09-15**

Vandaag met remco en zehna bij elkaar gekomen om te werken aan proect. Tot conlusie gekomen dat we beter de opties kunnen maken van SFML Sprite zodat we de clickable functie niet opnieuw hoeven te implementeren. Ik ben hiermee verder gegaan op mijn eigen project, Probleem waar ik tegen aan liep was het menu.cpp samen te voegen in ons Themaopdracht5 project.