**Verslag tweede sprint**

**Formulering tweede sprint:**

* walk limit instellen, met preview (oplichting vakjes)
* andere units maken (+ alle attributen)
* HUD
* Menu
* Sound

Terugkijkend op de tweede sprint zijn we aardig tevreden. Bijna alles is afgerond, ondanks de tegenslagen die we hebben gehad. Joost bleek namelijk problemen te hebben met zijn Visual Studio. Aan het oplossen hiervan is hij veel tijd verloren (en het probleem is nog niet helemaal verholpen).

Hieronder wordt per punt even een korte omschrijving gegeven van wat er de afgelopen sprint is gedaan:

***Walk limit instellen, met preview (oplichting vakjes):***

Het eerste punt is meteen een lastig punt. Hiervoor even een stukje achtergrond informatie. Voor het spel is besloten een game klasse te maken die als het ware het kloppend hart van het spel is. Buiten dat vanuit de main de run method van de game wordt aangeroepen, wat eigenlijk zorgt voor het runnen van het hele spel (updaten, renderen), is de game klasse hier ook een centrale klasse die zelf alle andere klassen kent. Om bijvoorbeeld het speelveld te maken heeft de game klasse een container met daarin terrain objecten. Evenzo zijn er twee containers met unit objecten (voor elk team 1). We hebben ervoor gekozen het bepalen of de unit mag lopen en het markeren van deze vakjes te scheiden. De unit klasse is verantwoordelijk voor het bepalen of hij mag lopen, terwijl de game aan de terrain tiles doorgeeft welke vakjes op moeten lichten.

Waarschijnlijk is dit niet de beste en meest efficiente oplossing, maar we beschikken op het moment nog niet over voldoende kennis om dit anders aan te pakken en voor nu werkt het prima. Mochten we later met een betere oplossing komen dan kan dit alsnog worden aangepast.

***Andere units maken (+ alle attributen):***

Dit was dan weer een wat sneller te halen punt. Van de unit klasse is een superklasse gemaakt en er zijn subklassen toegevoegd om hiervan te erven. Deze subklassen zijn de verschillende soorten units, namelijk de soldier, bomber, sniper, UFO, gatherer. Deze klassen hebben nu ook allemaal hun eigen stats gekregen, zoals de walklimit en het healthniveau. Een methode die deze subklassen overriden van hun superklasse is de action methode, deze is namelijk per unit verschillend en zat tijdens de volgende sprint onder handen worden genomen voor de aanvallen van de units.

***HUD:***

Voor dit punt was het nodig ook met fonts te gaan werken. Dit was even werk om uit te zoeken hoe dit moest, maar het is uiteindelijk gelukt. Op dit moment word teen tekst rechts boven in de hoek van het spel afgebeeld. Dit moet straks de algemene informatie van de actuele speler voorstellen waarin hij zijn aantal units kan zien, het aantal punten en zijn geld. Verder is het bedoeling straks bij het aanklikken van een unit de informative van die geselecteerde unit af te beelden.

***Menu:***

Ook is gewerkt aan een menu. Als het spel opstart moet hij eerst in een begin menu komen, waarna keuze gemaakt kan worden om het echte spel te starten, naar het optie menu te gaan, of het spel weer af te sluiten. Op dit moment is het optie menu nog niet gemaakt, maar wel het begin menu. Ook is er een pauze menu gemaakt. Zodra de window waarin het spel zich afspeeld wordt verlaten, zal het spel zichzelf automatisch pauzeren en in het pauze menu terechtkomen.

***Sound:***

In het begin van het project is een resource holder gemaakt om alle resources in gestructureerd op te kunnen vragen. Omdat dit al gemaakt is in de vorige sprint voor de sprites was het vrij eenvoudig om hieraan ook sounds toe te voegen. Voor het afspelen van de sounds worden de sounds opgeslagen in een lijst. De method remove stopped sound kijkt of een geluid nog bezig is met spelen. Als dit niet het geval is wordt deze verwijderd uit de lijst. Het is zowel mogelijk om korte sounds af te spelen, zoals shot sounds, als ook hele liedjes voor in de background.

**Conclusie:**

We kunnen aardig positief terugkijken op deze sprint. Ondanks veel tijdverlies door technische problemen en natuurlijk het uitzoeken van hoe dingen het beste aangepakt konden worden op codeergebied is toch naar behoren aan de punten voldaan. Een les die deze week naar voren is gekomen is toch wel de communicatie tussen de teamleden onderling. Bij problemen duurde het vaak erg lang voor e rook echt hulp kwam van de teamleden of voordat de andere teamleden snapten wat het probleem was. Voor de volgende sprint gaan we dan ook strakker en nauwer contact houden.