**Verslag derde sprint**

**Formulering derde sprint:**

* Units aanvallen
* Animatie van sprites
* Sprites
* Buildings maken

Tijdens de derde sprint heeft het spel al wat meer vorm gekregen en werd het langzaamaan een speelbare game. Natuurlijk nog niet echt speelbaar, maar inmiddels kunnen de units elkaar aanvallen (zei het nog niet optimaal) en dat zorgt dus al wel voor echte interactie tussen de spelers.

Deze sprint hebben we speciaal iets langer laten duren dan anders, aangezien er tussendoor ook tentamens op de planning stonden. Tijdens de toetsweek is het project dan ook in overleg op een laag pitje komen te staan.

Helemaal aan het einde van deze sprint is eindelijk het probleem van Joost verholpen. We hebben met z’n alleen flink wat achterstand opgelopen door technische problemen dus het is fijn dat het nu eindelijk is opgelost.

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

***Units aanvallen:***

Het eerste punt dat op de agenda stond was het grootste punt. Hier is de meeste tijd in gaan zitten en is nog niet optimaal. Het optimaliseren zullen we echter meenemen naar de volgende sprint. De units konden al lopen en kunnen nu ook aanvallen met een eigen attackrange. Dit houdt in dat sommige units alleen van dichtbij aan kunnen vallen, terwijl anderen dit juist al op een afstandje kunnen doen. Een belangrijk punt dat sowieso in een volgende sprint nog moet worden meegenomen is het feit dat een unit slechts 1 keer per beurt aan kan vallen. Nu kan je onbeperkt aan blijven vallen tijdens je speelbeurt en dat is natuurlijk niet de bedoeling. Ondanks deze optimalisatie puntjes is dit punt ruim voldoende gehaald en daar zijn we da nook positief over.

***Animatie van sprites:***

Voor dit punt was het bedoeling dat de units een animatie zouden krijgen in plaats van enkel een statisch plaatje. Dit hebben we gereailseerd door met spritesheets te werken. In de code van de units kan worden aangegeven uit hoeveel “losse” plaatjes het totaalplaatje bestaat en dan wordt met een berekening de animatie gemaakt. Zo ziet meteen het spel er minder statisch uit.

***Sprites:***

Het verschil van dit punt met het vorige punt is dat hier plaatjes zijn gezocht die we ook echt in ons spel willen gebruiken en niet speciaal animaties. In de vorige sprints werkten we namelijk alleen nog maar met gekleurde vierkantjes, puur omdat we alleen hoefden te zien of de code zou werken. Dat het er ook een beetje als spel uit moet zien was een zorg voor later. Nog niet alle plaatjes zijn inmiddels aangepast, maar het ziet er al wel een stuk beter uit dan enkel de gekleurde vierkantjes die we eerst in het spel hadden zitten.

***Buildings maken:***

Verder is nog een begin gemaakt met de buildings die in het spel moeten komen. Inmiddels hebben we een factory die op het veld kan worden geplaatst. Er is een algemene superklasse gemaakt waarvan de verschillende buildings straks kunnen erven.

De buildings hebben zelf een health, wat betekent dat ze straks ook vernietigd kunnen worden. Zo is het de bedoeling dat straks ook een headquater wordt gemaakt. Als deze wordt vernietigd door de vijand dan heb je verloren.

**Conclusie:**

Dit was een vrij heftige sprint, omdat we nog met veel problemen zaten en natuurlijk met tentamens tussendoor. Ondanks dat zijn alle punten van de sprint op tijd afgerond en daar zijn we dan ook positief over. Ook met Git zijn er vaker problemen geweest, bijvoorbeeld met het mergen van verschillende branches. Om dit de volgende keer te voorkomen willen we vaker een push richting de Git gooien zodat per stap niet een te grote verandering is opgetreden en het samenvoegen van branches en dergelijke makkelijker zullen verlopen.