**Verslag vijfde sprint**

**Formulering vijfde sprint:**

* Headquarter toegevoegd + winconditie
* Holy grail + winconditie
* Level geladen uit txt bestand
* 2 nieuwe Units
* Textures mooier maken en bugfix

Tijdens de vijfde sprint hebben we aandacht besteed aan de wincondities binnen het spel. Zo kan eindelijk het spel “echt” worden gespeeld en kan dus ook worden gewonnen of verloren. Verder is ook het spel uitdagender en leuker gemaakt door 2 nieuwe units toe te voegen aan de game.

Echter is de meeste tijd wel gaan zitten in de vele kleine bugs die in het spel zaten. Soms waren ze wat makkelijker op te lossen en dan waren de fouten meestal ook groter en sneller ontdekt. Andere bugs kwamen pas aan het licht toen we speelsessies hebben gehouden. Bijvoorbeeld als je als speler, terwijl je een van je eigen units had geselecteerd, probeerde de beurt af te geven aan de andere speler, ging het spel vaak ontvoorspelbaar gedrag vertonen.

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

***Holy grail + winconditie:***  
Het eerste punt was meteen een belangrijke stap voor het spel. Door het toevoegen van de Holy Grail werd namelijk ook de belangrijkste mogelijkheid om te winnen ingevoerd, namelijk door dit centrale punt te bezetten en daarmee schade aan de tegenstander aan te richten. Zodra deze geen levens meer heeft heb je als speler gewonnen. Na het maken van de Holy Grail bleek het spel ook eindelijk leuk te worden om te spelen. Je moet namelijk zorgen dat je de vijand weg houdt bij dit middenpunt, zelf dit punt onder controle zien te krijgen en tegelijkertijd ook je eigen basis verdedigen. Het is aardig gelukt dit in het spel te verwerken.

***Headquarter toegevoegd + winconditie:***Net als het eerste punt was het toevoegen van headquaters, de belangrijkste buildings die de spelers in hun bezit hebben, een toevoeging aan de spelervaring. Dit komt doordat ook hier een winconditie aan gebonden is, namelijk zodra je headquater is gesloopt heb je verloren.

***Level geladen uit txt bestand:***  
Tot voor deze sprint moesten de units, buildings en resources allemaal handmatig worden toegevoegd in het spel. Dit was natuurlijk niet practisch dus hebben we ervoor gekozen aan het begin van het spel een txt bestand in te laten lezen die omschrijft waar al deze objecten geplaatst moeten worden. Dit is niet alleen overzichtelijk geworden, maar is voor de toekomst ook makkelijk aanpasbaar. We liepen wel even tegen een flinke muur op, want het bleek dat ons veld dat toen nog 10 bij 8 hokes breed was niet zomaar even aangepast kon worden naar een groter veld. Dit bracht veel problemen met zich mee. Maar na dit verholpen te hebben is het vrij eenvoudig om zowel de grootte van het speelveld, als een level zelf aan te passen. Een goede toevoeging aan ons spel dus.

***2 nieuwe Units:***Tijdens deze sprint hebben we naast de 2 units die we al hadden nog 2 units toegevoegd om het spel wat meer uitdaging en diepgang te geven. In principe hadden we het meeste hiervoor al gereed, dus het bleek niet een hele lastige klus te zijn. Dit is dan ook zeker gehaald.

***Textures mooier maken en bugfix:***Voor dit laatste punt stonden de textures en de bugfixes op de planning. De textures hadden natuurlijk de nodige tijd en aandacht nodig, maar dit was verder niet moeilijk. De bugfixes daarentegen zijn en ander verhaal. Hier is dan ook de meeste tijd in gaan zitten tijdens deze sprint. Vaak waren ook net kleine foutjes opgelost, en dan doken er alweer nieuwe op. Natuurlijk zullen er nog wel wat dingen fout gaan, maar over het algemeen presteert het spel aardig naar behoren dus hier zijn we dan ook erg tevreden over.

**Conclusie:**

Na afloop van deze sprint kunnen we wel stellen dat zo ongeveer alle elementen in het spel zitten die erin zouden moeten zitten. Natuurlijk hebben we hier en daar wat ideeen aan moeten passen, omdat het of te moeilijk was, of omdat het qua tijd niet haalbaar bleek te zijn. Maar ondanks dat is er toch een echt speelbare game opgeleverd dit keer en daar zijn we positief over. De volgende sprint kan de finetuning van start gaan en gaan we ons meer dan nu richten op het technisch verslag.