|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Materials Needed:** Laptop, Word | | |
| **Group Name**: Groep 2 | | **Date and Time:** 29-1-2017 / 03:41 PM |
| **Sprint:** 2 | | **Leader of the retrospective:** Parminder Singh Maseeh |
| **Note taker:** Jurian van Hoorn | | **Group:** Jason Tjauw, Jurian van Hoorn, Parminder Singh Maseeh, Yasin Mesdar |
| **Phase 1**: Set the stage | Parminder:  - We liepen vast, waardoor we bijna niets konden doen.  - Stressvol.  Jurian:   * Het viel tegen, maar met hulp van de peercoach was het duidelijker. Ook wist de P.O. wat hij wilde wat ook erg hielp. * Ik had een open houding en probeerde mijn team zo veel mogelijk te helpen.   Jason:   * Lastig, stressvol en ik weet niet of we het project goed kunnen afmaken. * Het implementeren van kaarten in de game kunnen we niet afkrijgen doordat we eerst een werkende “player” class moeten hebben. Daarnaast heeft mijn groepje (ook veel anderen) en ik veel problemen met het begrijpen van de game manual. Het is erg onduidelijk.   Yasin:   * Ging wel goed. * Was wel een beetje moeilijk wegens te weinig uitleg. | |
| **Phase 2**: Gather data | Goede punten: Onze peercoach en Sjors van Gelderen hielpen ons met de code. (+)  De P.O. wist precies wat hij wilde en kon ons daarmee de goede richting op sturen. (+)  Slechte punten: De game manual bevat veel onduidelijkheden waardoor we in de knoop zaten. (-)  5-7 uur per dag tijdens werkdagen. (4) | |
| **Phase 3:** Generate insights | Het ging goed vanwege de hulp van de peercoach, Sjors van Gelderen en we hadden goed samengewerkt.  Het ging slecht vanwege de onduidelijkheden in de game manual. | |
| **Phase 4:** Decide what to do | * De game afmaken tot hoever we het kunnen, zo lang het maar de minimum requirements heeft. * Tutorials bekijken. * Gebruik blijven maken van peercoach en Sjors van Gelderen. | |
| **Phase 5:** Closing the retrospective | Parminder: Houd alles goed in de gaten van wat we moeten doen en maakte contact met de peercoach.  Jurian: Komt op tijd, werkt goed met git en hij helpt anderen vaak met wat hij kan. bijv. met de database.  Jason: hielp Yasin met de code waar hij kon.  Yasin: Yasin begrijpt de code het beste en kon ons dingen uitleggen waar wij tegenaanliepen. | |