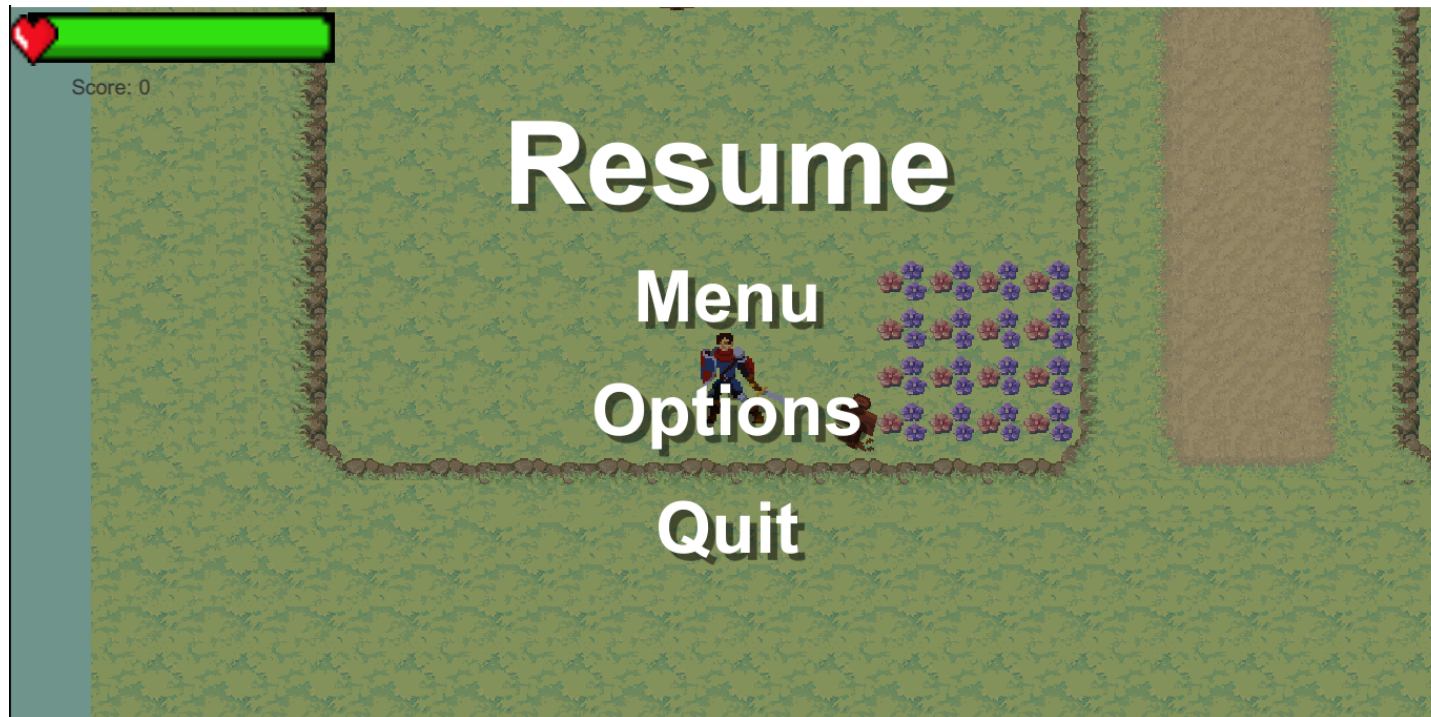


# PM-03

Making A Game - Trial Of Heroes

Olivier Du Four, Jordan Cornelis, Ruben Simons & Casper De Keyser

Eindproduct – foto's



# Eindproduct – foto's



**GAME OVER**

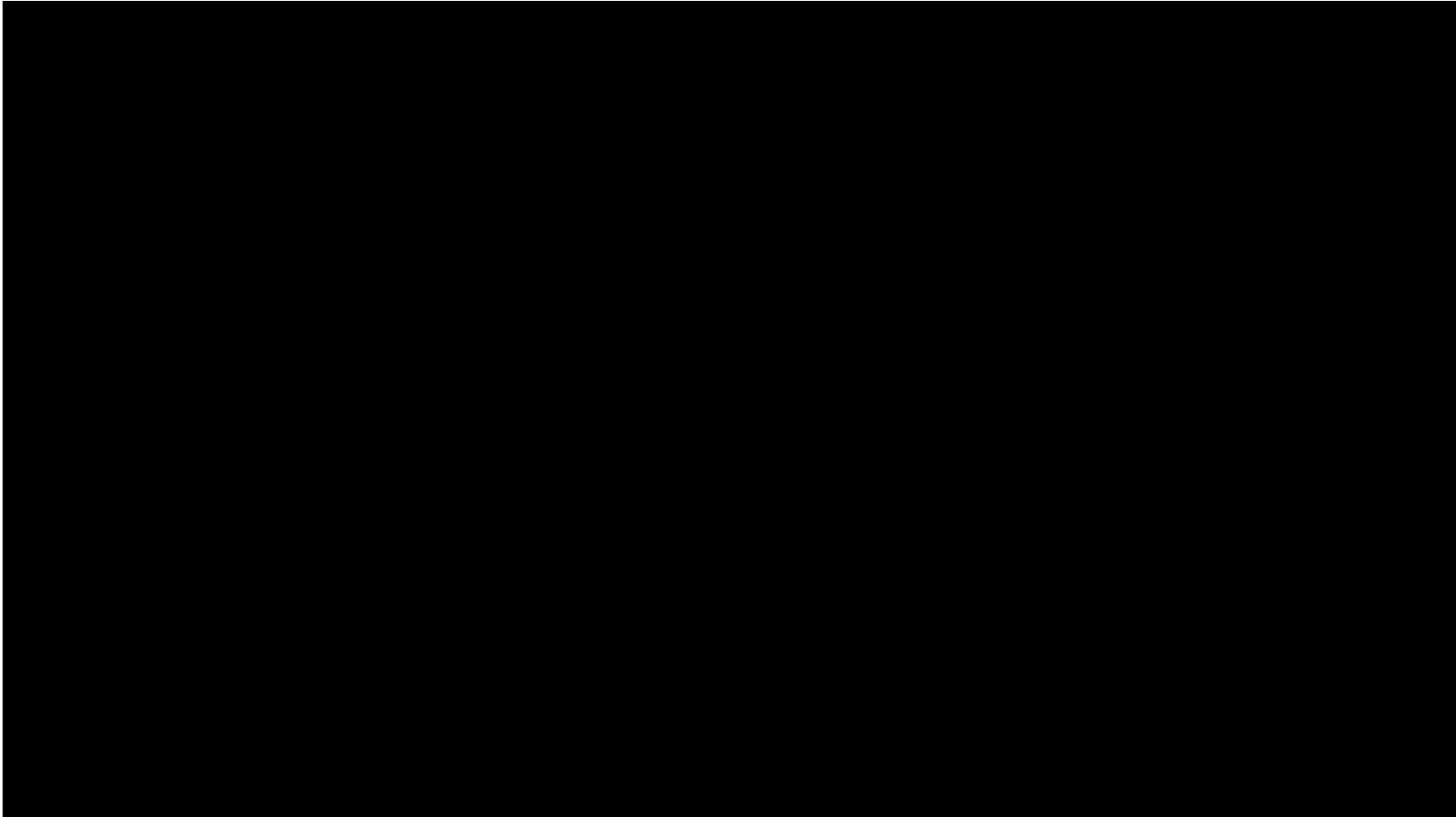
Restart

Menu

Quit



Eindproduct - video



# Teamleden



**Scrum master:**  
**Olivier Du Four**



**Product owner:**  
**Casper De Keyser**

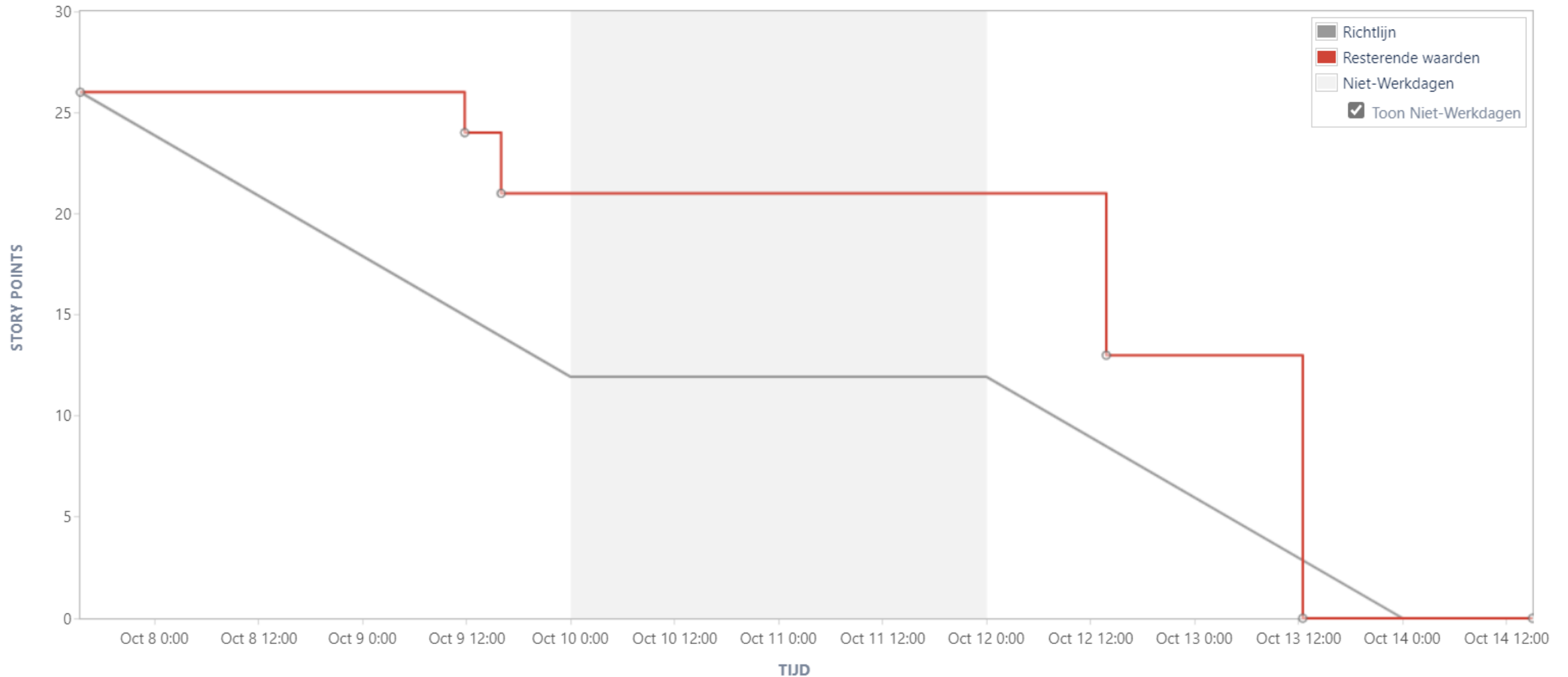


**UX/UI Designer:**  
**Ruben Simons**

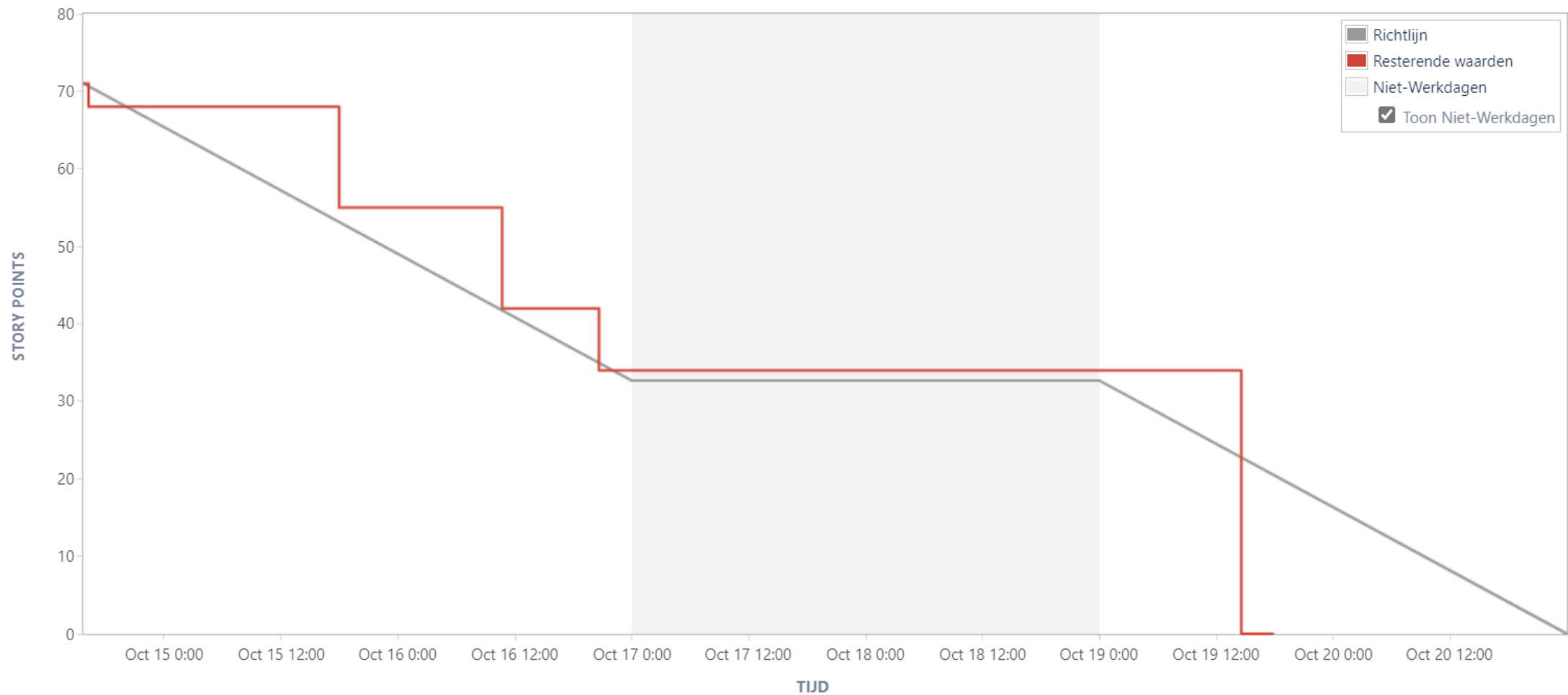


**Developer:**  
**Jordan Cornelis**

# Burndownchart sprint 1

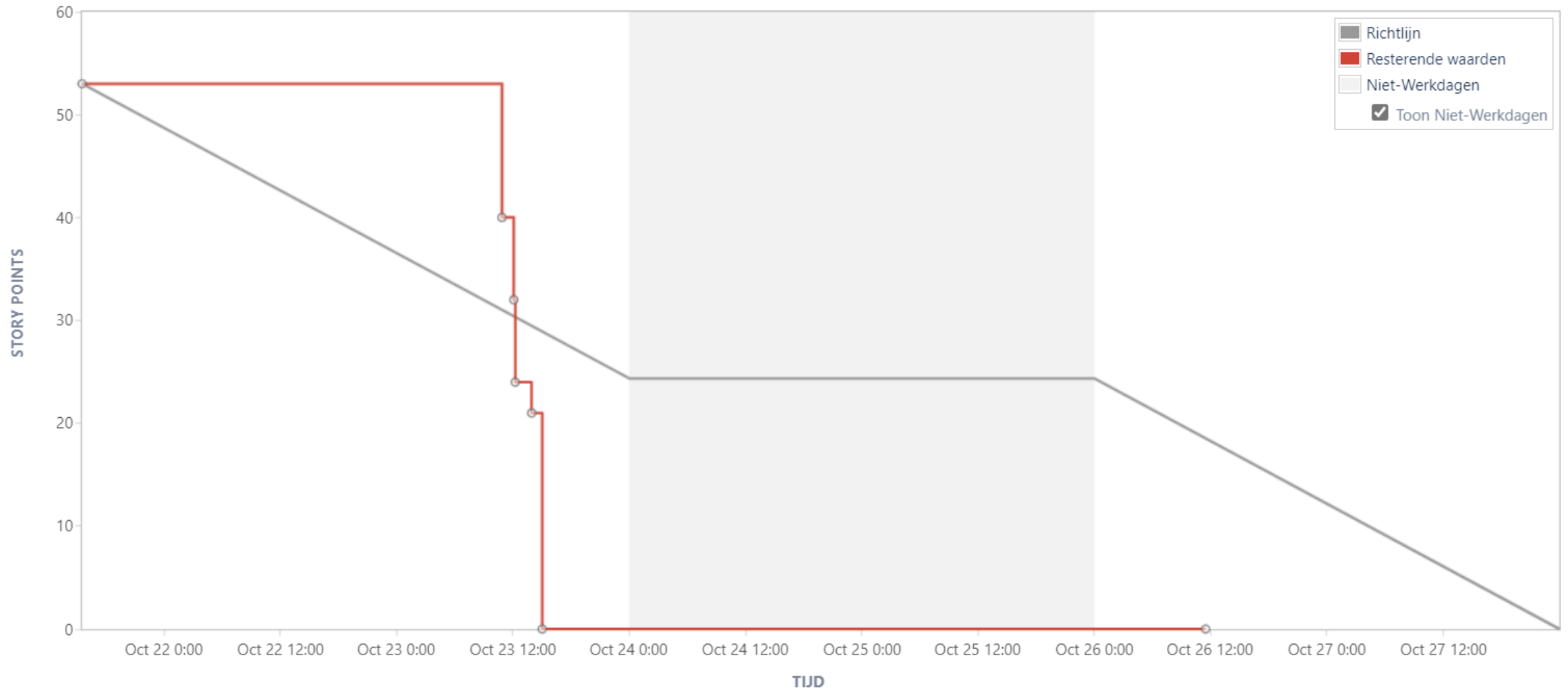


# Burndownchart sprint 2



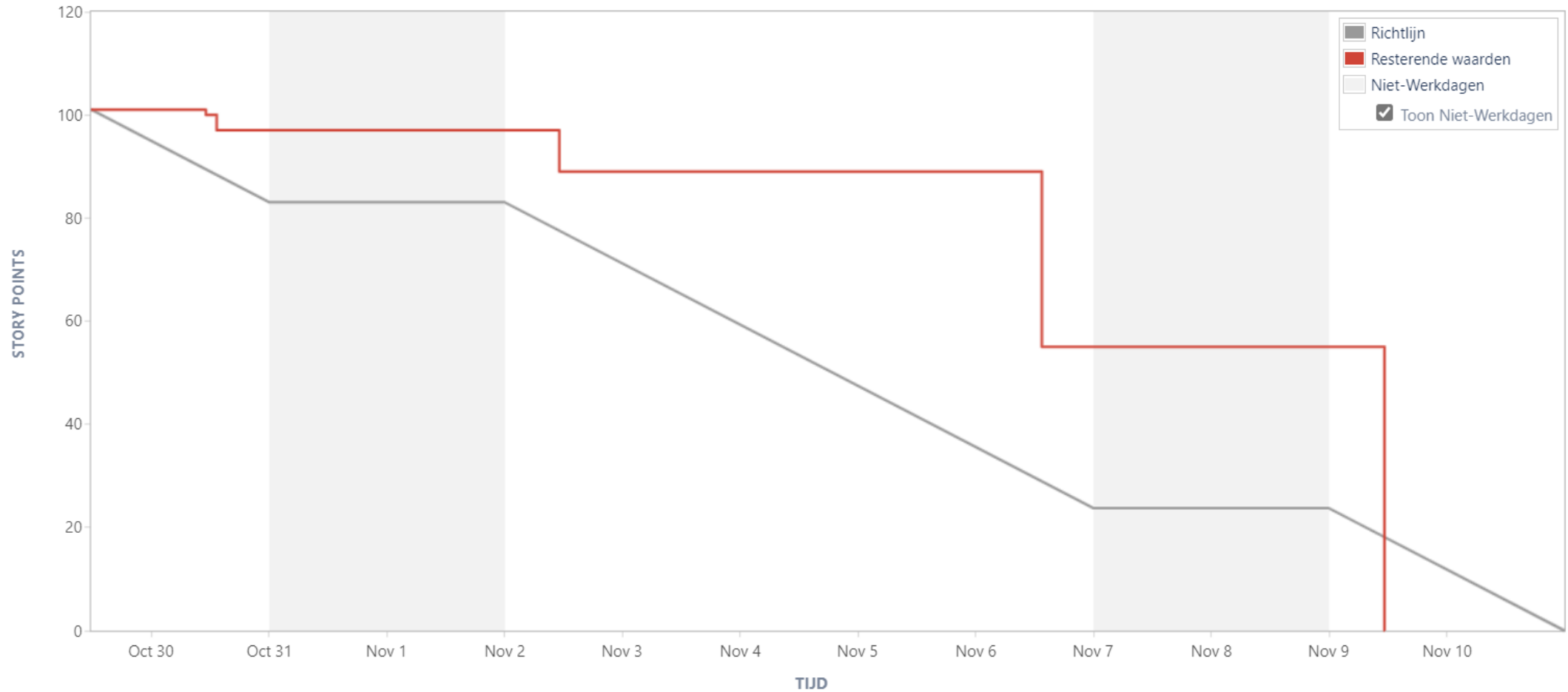


# Burndownchart sprint 3

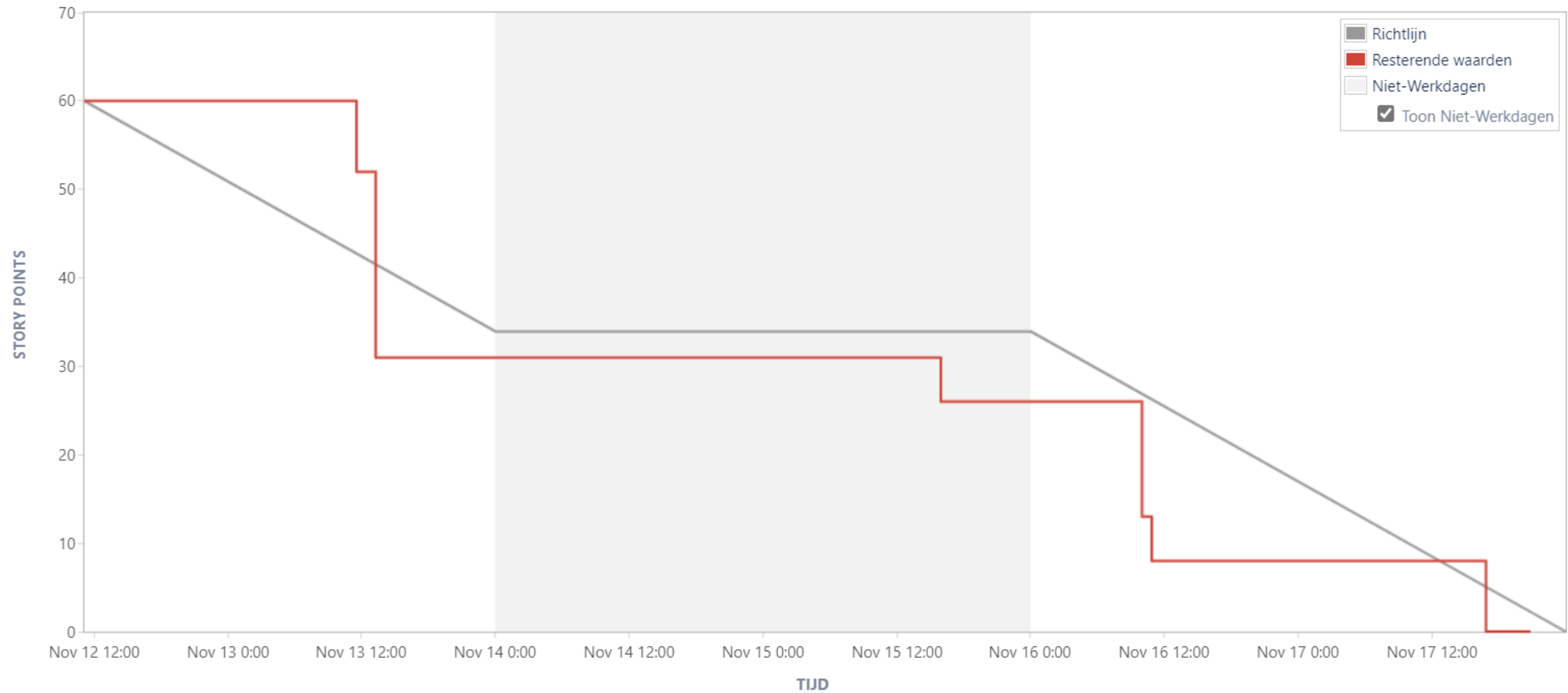




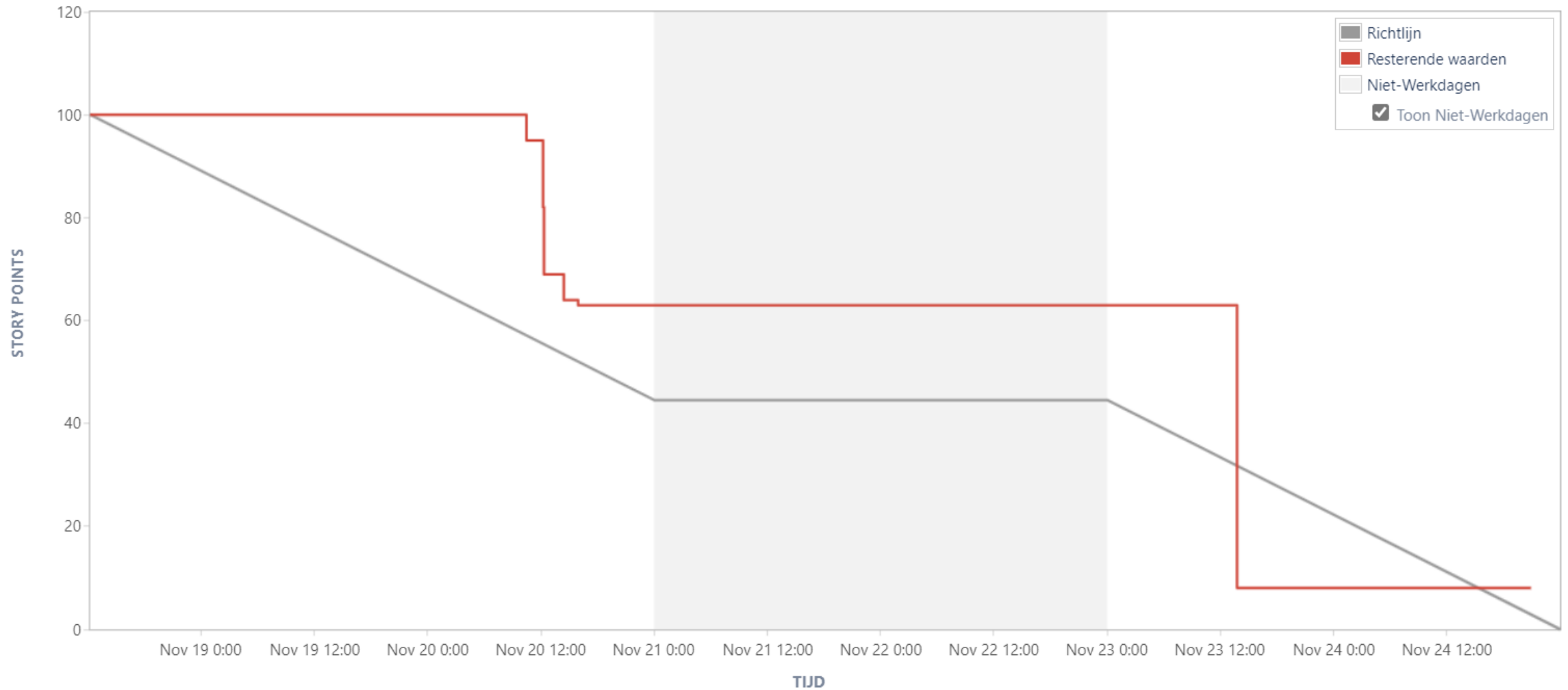
# Burndownchart sprint 4



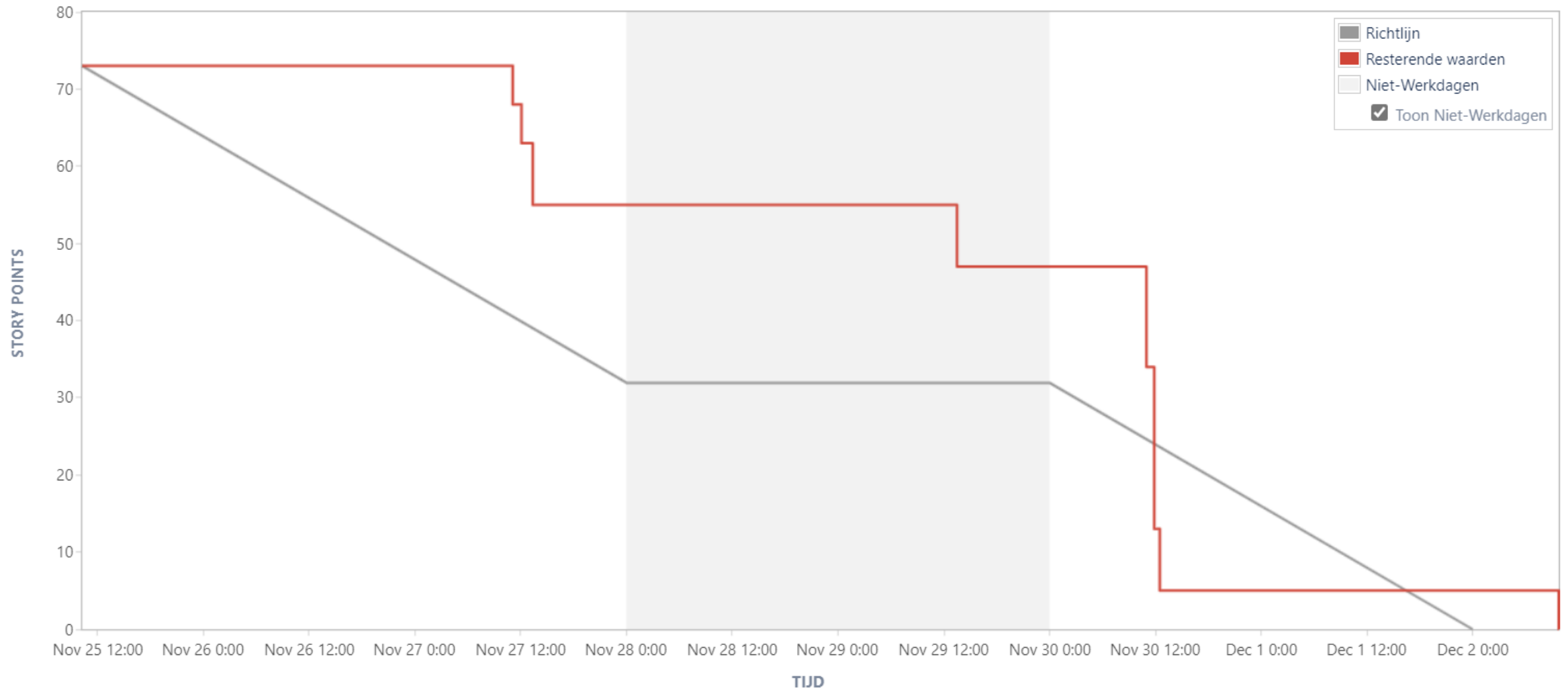
# Burndownchart sprint 5



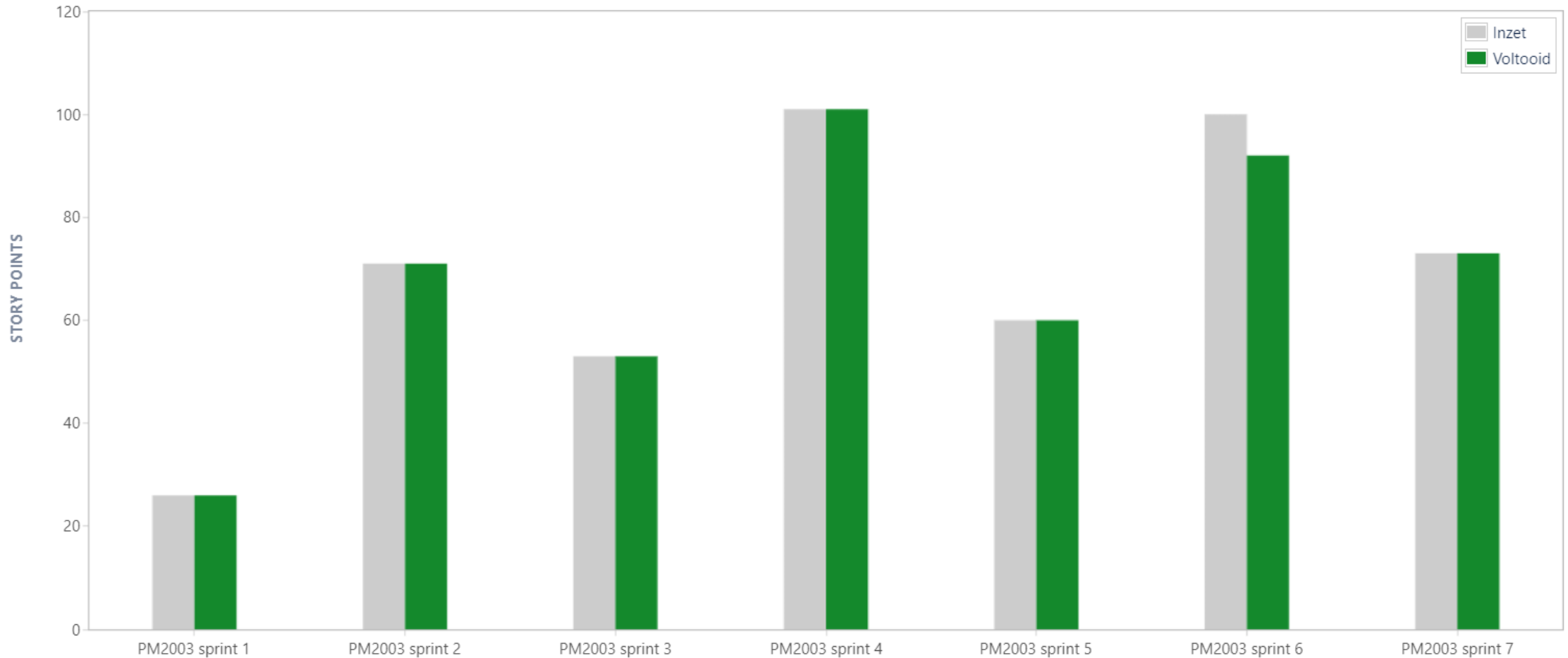
# Burndownchart sprint 6



# Burndownchart sprint 7



# Velocity chart



# Retrospective

## What went well

|   |  |  |
|---|--|--|
| Elk teamlid vond na een tijdje zijn eigen specialisatie domein.                  | Iedereen hielp elkaar als iemand in de problemen zat.       | Iedereen heeft zichzelf goed geïnformeerd over Unity                    |
| Elk teamlid hield zich aan de afgesproken deadlines.                             | Duidelijke communicatie als je aan dezelfde branch werkte.  | Productieve vergaderingen waarbij je uitleg kon vragen over je taak.    |
| Het aanhouden van de wekelijkse vergaderingen en tijden wanneer we samen werken  | Het beslissen van het soort product dat we gaan maken       | Bug Fixing    |
| Het verdelen van de verschillende taken   | Een goede sprintplanning opstellen tijdens de vergadering  | Iedereen stond open voor feedback en vroeg ook geregeld voor feedback  |
| Rekening houden met de voorkeuren van de collega's                             | De sprintreviews    | Workflow: planning, uitvoering en samenvoegen van features            |
| Werk was altijd tijdig af zodat de deadlines goed werden aangehouden           |  |  |

## What didn't go well

|  |   |  |
|--|---|--|
| Initiële structuur rond committen op Gitkraken                        | Merge conflicten die moeilijk op te lossen waren door Unity  | Sommige implementaties van features die we wilden.  |
| Merge conflicts op level niveau                                       | Moeilijk om volledig gescheiden te werken                    | Soms het inschatten van de StoryValue               |
| Veel meetings die vaak uitliepen waardoor er veel tijd verloren werd  |   |  |

### Legende

-  Jordan Cornelis
-  Ruben Simons
-  Olivier DuFour
-  Casper De Keyser

## Actions

|   |   |  |
|---|---|--|
| 1 platform gekozen om alles in te communiceren                       | Alle informatie en hulpmiddelen gedeeld met iedereen       | Samen zitten bij grote merges waar we weten dat er merge conflicten kunnen komen  |
| Vergaderingen plannen met M.Dams en M.Peeters voor vragen en advies  | Samen in een vergadering gaan en het probleem zo oplossen  | Terugkijken naar voltooide stories om volgende stories in te plannen              |
| Meer informatie opzoeken ivm samenwerken aan een Unity project       |   |  |