19 september:

Aanwezig: Sebastian, Avesh, Ariano, Alexander

Verslag:

We hebben een eerste kladversie van het spelbord gemaakt en gebrainstormt over de spelregels.

24 september:

Aanwezig: Iedereen

Verslag:

We hebben overlegd over de huidige staat van het spel, en aan onze presentatie van skills gewerkt.

25 september (projectles):

Afwezig: Sebastian

Verslag:

We hebben een meeting met de PO gehad, voor de volgende meeting hebben we een uitgewerkt spel, dat speelbaar is en we een paar keer gespeeld hebben om de speldynamiek te ervaren en verbeteren. Ook hebben een Sprint en Product backlog gemaakt, en het Trello bord opgezet en bijgewerkt.

30 september:

Aanwezig: Sebastian, Ariano, Alexander, Todd, Michael

Verslag:

Vandaag hadden we een speelbare versie van ons spel voorbereid, zodat we het speel een paar keer konden spelen. Hierbij hebben wij de volgende bevindingen gedaan:

* De gebeurtenissen waren te ingrijpend. We hebben het spel aangepast, zodat de meest ingrijpende gebeurtenissen minder vaak voorkomen.
* De speelduur is ongeveer 45 tot 60 minuten (we hadden hierbij wel een extra speler), dit is een mooie tijd voor een gezelschapsspel, maar maakt het voor ons tijdsintensiever om het spel te testen.

Verder hebben we de Backlogs bijgewerkt, zodat we ook weten wat er voor komende woensdag nog gedaan moet worden.

1 oktober:

Aanwezig: Iedereen

Verslag:

Vandaag hebben we tijdens de wekelijkse meeting het spel nog een keer gespeeld.

2 oktober:

Aanwezig: Iedereen

Verslag:

We hebben een gesprek met de PO gehad, de sprint backlog voor de 2e sprint gemaakt en de taken voor de komende week verdeeld en in de sprint backlog gezet.

Aantekeningen:

* 16 gebeurtenissen is te weinig. Zoek naar ongeveer 30 verschillende
* Verschillende gebeurtenisvakjes? sommige zwaarder sommige minder zwaar.
* Dus voor de volgende keer. Meer gebeurtenissen en daarna weer testen.
* Een design van het spelbord voor volgende week af. (meerdere) (met vakje voor gebeurteniskaarten)
* Design van de kaarten ook af voor volgende week.
* Pionnen: liever een eigen design, maar met tijdsnood normale ook prima.
* Zorg dat we over 2 weken een fysiek speelbord hebt.
* Spel in het engels is wel bonus.

8 oktober:

Aanwezig: Iedereen

Verslag:

Vandaag hebben we een kleine scrum meeting gehad om te kijken hoe ver iedereen is met zijn taken en of er ergens nog extra tijd in gestoken moet worden.

* Bord foundation: Bijna klaar, de rivier moet nog uitgezaagd worden in de bovenste laag. Graveren met de lasersnijder doen we later, na de lasersnijden open badge. Evt. tijdelijk vakjes tekenen met potlood.
* Obstakels concept: Klaar, we hebben krokodillen, een net van prikkeldraad, en een rondzwervende torpedo.
* Obstakels productie: Naar schatting deze week een printbaar design voor alle obstakels.
* Geld & graanfiches: Design is af, moet alleen nog uitgeprint en op karton geplakt worden. Morgen uitgeprint, evt. Tijdens projectles met zijn allen knippen en plakken.
* Kaarten design: Morgen uitgeprint, evt. Daarna nog plastificeren.
* Vertaling Oud engels: Bijna klaar, alleen de gebeurtenissen moeten nog vertaald worden.
* 30 verschillende events: Klaar, vanavond geupload naar de drive zodat ze vertaald kunnen worden.
* Bord Design: Waarschijnlijk gaan we het niet halen om dit morgen af te hebben, we spreken morgen om 9:30 af op school om er nog een keer extra met zijn allen aan te zitten.

14 oktober:

Aanwezig: Alexander, Ariano, Michael, Sebastian, Todd

Verslag:

Vandaag hebben we besloten wat het design van het bord werd. Toen we dit hadden besloten zijn we verf en kwasten gaan halen bij de plaatselijke doe-het-zelfwinkel. Hierna hebben we het bord een keer helemaal geverfd.

* Bord nog niet helemaal mooi geverfd, tweede laag nodig.

16 oktober:

Aanwezig: Alexander, Ariano, Michael, Sebastian

Verslag:

Vandaag hebben we een meeting met de PO gehad. Deze was niet tevreden met onze vooruitgang de afgelopen week. We kwamen tot de conclusie dat we de afgelopen week inderdaad te weinig gedaan hebben en zijn hierdoor zeer gemotiveerd om de komende week veel werk te verrichten. Verder hebben we vandaag het bord nog een keer goed geverfd zodat deze er goed uit ziet. Ook zijn vandaag de obstakels 3d-geprint en zijn alle landvakjes lasergesneden.

* Bord: compleet geverfd.
* Landvakjes: complete set lasergesneden.
* Obstakels: complete set 3d-geprint.

17 oktober:

Aanwezig: Alexander, Ariano, Michael, Sebastian

Verslag:

Vandaag zijn we na onze laatste les weer in het stadslab gaan zitten. Hier hebben we alle 4 de boten 3d-geprint. Verder hebben we de bruggen lasergesneden en hebben we een begin gemaakt aan de doos.

* Boten:l af.
* Bruggen: af.

13 november:

Aanwezig: Alexander, Ariano, Michael

Verslag:

Vandaag hebben we de sprint planning voor sprint 1 van de tweede periode gemaakt. We hebben een taakverdeling gemaakt voor tot woensdag 20 november.

18 november:

Aanwezig: Iedereen (Alexander, Ariano, Michael, Sebastian)  
Verslag:

Vandaag hebben we een kleine start gemaakt voor de digitale component. We hebben een paar invoervelden in het programma gezet om de namen van de spelers in te voeren. We hebben ook een dobbelsteen gemaakt dat verschillende cijfers laat zien.

26 november:

Aanwezig: Iedereen

Verslag:

Vandaag heeft Alexander gewerkt aan een 3D animatie voor de dobbelstenen. Ariano werkte aan een samenvattingsscherm en Sebastian heeft muziek aan het programma toegevoegd.

28 november:

Aanwezig: Iedereen

Verslag:

Vandaag heeft Ariano een animatie voor het samenvattingsscherm toegevoegd. De animatie wordt afgespeeld wanneer iemand het spel heeft gewonnen.

3 december:

Aanwezig: Iedereen

Verslag:

4 december:

Aanwezig: Iedereen

Verslag: