

Notulen en retrospectives

Groep: 1

Namen: Yungkit Hui, Kin-Tiu Chen, Ivo Kalverboer, Vincent Julius, Ali Al Fatly

Inhoud

Sprint 1	1
13.11.2017	1
15.11.2017	2
20.11.2017	4
22.11.2017	4
24.11.2017 (discord)	5
Sprint 2	5
Retrospective sprint 1	5
27.11.2017	6
04.12.2017	6
09.12.2017	8
11.12.2017	8
Sprint 3	9
11.12.2017 inclusief retrospective sprint 2	9
08.01.2018	12
Sprint 4	13
14.01.2018 (discord)	13
11.01.2018 Retrospectives sprint 3 en het gehele proces.	14

Sprint 1

13.11.2017

- Product backlog
- Samenwerkingscontract
- Thema spellen
- 5 Ideeën mini-games
- Storyboard minigames
- Opzet menu/character

Product backlog

De features worden in week 1 in het product backlog verwerkt en wordt bijgehouden.

Samenwerkingscontract

Het samenwerkingscontract wordt in het eerste week opgezet.

Thema spellen

Het thema boswachter is genoemd, omdat in het bos veel gedaan kan worden. Er kan vissen worden gevangen, bomen hakken, bosbranden veroorzaken etc. Het thema is nog niet vastgesteld. The forest ranger lijkt ons een leuke naam als overkoepelende thema.

5 ideeën mini-games

Voor de volgende meeting moeten wij 5 ideeën hebben over het spel.

Storyboard minigames

Voor de volgende meeting moeten wij een bepaalde schets hebben van de spellen. Dit wordt gedaan met storyboarding.

Opzet menu/character

Er moet een schets komen van het menu, waarmee je toegang kan krijgen tot de spellen.

15.11.2017

- Product backlog
- Sprint backlog
- Thema spellen
- 5 Ideeën mini-games
- Storyboard minigames
- Opzet menu
- Installatie Pygame

Product backlog

Vorige keer hebben we al features vastgesteld. Vincent heeft zijn product backlog af voor zijn mini-game. Voor de volgende keer moet iedereen dit hebben voor zijn eigen spel.

Sprint backlog

Ieder lid moet een game bedenken en de user stories moeten worden toegevoegd op het trello bord. Er worden acht kolommen gemaakt voor de gehele sprint periode, om het zo overzichtelijk te maken. Zo voorkomen dat we 1 kolom hebben met alle features door elkaar heen.

Voor volgende week moeten de ideeën zijn vastgesteld, de grafische vorm/ schetsen van de game worden geüpload en de opzet van de menu moet worden ontworpen.

Thema spel

We moeten het thema vaststellen voor onze mini-games, bijvoorbeeld "survival". De character probeert te survivalen in een oerwoud.

Character

Ali gaat de character ontwerpen, hierdoor heeft elke game hetzelfde character. Dit zal dan bij elke game worden geïmporteerd.

5 ideeën mini-games

1. Vincent : fruit vangen
2. Ivo : Paddo's kweken
3. Kin Tui : Frogger
4. Ali : Digger
5. Alex : Fish hunting / Bomber Hunter

Story board mini-games

Voor volgende week moeten de schetsen af zijn voor de mini-games.

Opzet menu

Er moet een menu komen voor het spel. Minimale eis van de product owner was een menu met 5 knoppen die toegang geven voor de 5 mini-games.

Installatie Pygame

Ali zal in de groepsapp een tutorial sturen voor het gebruik van Pygame. Voor volgende week moet Pygame geïnstalleerd zijn, zo kunnen we na deze sprint meteen programmeren.

Afspraken

- Ali zal de sprite en de burndown chart maken.
- Ivo zal de algemene product backlog maken.

- Ieder persoon moet een backlog maken voor zijn eigen spel, features met definitions of done opstellen, Mscw analyse, story points toekennen, user stories met nummering & taken opsplitsen met acceptance criteria.
- Vrijdag voor 8 uur in de avond: backlog, diagram & wireframe af van onze eigen game.
- Weekend: sprite ontwerpen en achtergrond.
- Maandag: met elkaar vergelijken.

20.11.2017

PO vindt het belangrijk dat de spellen dezelfde opmaak/stijl hebben.

Afspraak: gemeenschappelijk interface maken voor alle 5 minigames en hoofdgame.
Voor elke spel hetzelfde kader maken waarin alle waardes inkomen (score, levens, etc.)

CURRENCY:

Currency in alle games worden klavertjes vier. Optie om een shop te hebben waar je items kan kopen met currency.

Volgende meeting: Woensdag 22-11, 12:10 bij WD 04.020

22.11.2017

Ali: het is belangrijk dat we de sprites/objecten klaar hebben, andere kunnen we nog niet programmeren.

Voor volgende week maandag moeten we:

- een storyboard maken;
- Zorgen dat de taken voor deze sprint voor maandag in het Trello bord staan;
- Ali gaat een burndown chart maken, maar dat is momenteel geen prioriteit.

Er zijn een aantal algemene taken (dwz het hoofdmenu) die ook op het trello-bord geplaatst moeten worden;

Sprites van knoppen voor selectie van mini games in het hoofdmenu, en een ontwerp van het hoofdmenu.

Iedereen maakt gewoon zijn eigen storyboard. Maandag zorgen we dat de stijlen van de minigames overeenkomen.

Ivo zorgt ervoor dat de algemene taken op Trello komen te staan. Vanavond moet iedereen ervoor zorgen dat alle taken van de mini-games voor deze sprint op Trello staan met de juiste kleurmarkeringen voor hun minigame.

Voor vrijdag even kijken naar het samenwerkingscontract.

Vrijdag 10.00 uur over de whatsapp contact over de vorderingen.

24.11.2017 (discord)

Zorgen dat de storypoints voor de mini backlogs overeenkomen met elkaar.

Status van iedereen

Ali: achtergrond af, bezig met sprites.

Ivo: personage getekend,

Kin-Tiu: bezig met achtergrond

Vincent: Achtergrond bijna af, twee van de sprites af.

Nog te doen:

Alex: maakt achtergrond hoofdmenu

Kin-Tiu: maakt de knoppen voor het hoofdmenu

Ali: maakt sprite van personage voor mini-game Vincent

Iedereen moet voor maandag een storyboard kunnen presenteren (die bestaat uit sprites en achtergrond).

Ivo: maakt bovenaanzicht van het personage.

Sprint 2

Retrospective sprint 1

Productowner

1. Ik wil dat jullie de volgende keer meer structuur in jullie presentatie zit, ik verwacht een sheet met onze afspraken, een sheet met wat jullie hebben gedaan en een sheet met wat jullie nog gaan doen.

Ivo:

1. Ik vond het heel fijn dat iedereen reageerde, de communicatie verliep prima, heel vlotte communicatie via whatsapp, iedereen bereikbaar en reageert.
2. Ik vind dat we trello niet 100% ter moment bij gingen houden. Ik vind dat we deze sprint consequent aan de slag meegaan.
3. Ik vind dat we de algemene taken beter moeten verdelen, in sprint 1 is dit niet goed gegaan omdat we de product backlog te laat hebben gemaakt.
4. Ik vind dat we deze sprint stipt de afspraken van de product owner moeten volgen.
5. Ik vind dat we aan onze eigen deadlines moeten houden.
6. Ik vind dat we stuk intensiever moeten werken.

7. Ik stel voor om vandaag trello helemaal bij te werken en alle taken in zetten.

Ali:

1. Ik vind dat we heel erg bezig zijn met proces, ik vind dat we iets minder intensief met proces moeten gaan.
 - a. Ivo: ik vind dat dit niet het geval is maar we gingen veel tijd besteden aan productbacklog, ik verwacht dat dit opgelost wordt.

Alex:

1. Ik vond het fijn dat iedereen snel reageert op communicatie.
2. Ik vind dat we afgelopen sprint veel gingen uitstellen, ik vind dat we deze sprint dit niet moeten doen. En gewoon alles moeten afronden op nu.
3. Ik vind het goed ali veel dingen op zich neemt, maar ik vind dat het voor iedereen een leerproces is, ik vind dat je de taken over moet laten aan anderen en daarmee helpt.

Vincent:

1. Ik vind dat we goed samen hebben gewerkt.

Kin tiu:

1. Ik vind dat samenwerken prima gaat, als we een afspraken maken dan komen we die afspraak ook na. Maar ik vind dat we we sneller kunnen werken.
- 2.

27.11.2017

Afspraken

1. Voor 28-11 trello helemaal bijwerken, Ivo zal het op 28-11 controlleren
2. Achtergrond, pixelig tekenen, vincent en alex voor zaterdag 2 december af.
3. Ali gaat voor zaterdag 2 december de loop en spring animatie afronden
4. Ali gaat voor zaterdag 2 december de sprite van de main character verscalen naar de juiste grootte.
5. Voor dinsdag 28-11 pygame installeren.
6. Minimaal 10 tutorial filmpjes kijken voor vrijdag 1 december
7. Voor maandag :
 - Achtergrond kan laden
 - Popje kan laden en actie
 - Kader laden
 - Beginnen aan object

04.12.2017

Aanwezig: Alex, Ali, Vincent, Ivo, Kin-Tiu

Afwezig: -

Locatie: WD.01.016

Agenda:

- Review afspraken 27.12.2017
- Stand zaken;
- Nieuwe afspraken;

- Nieuwe meeting vastleggen.

Notulen:

- Review afspraken 27.12.2017:
 - Trello bijwerken: Goed gelukt. Iedereen moet nog wel de naamkaartjes bij de kaartjes zetten;
 - Achtergrond is getekend;
 - Verschalen en animeren is gelukt. Aan het springen moet nog gewerkt worden;
 - Pygame is door de meesten geïnstalleerd. Vincent gaat het vandaag doen;
 - Volgende keer mss realistischer afspreken. Tussendoor kunnen we ook een afspraak aanpassen als hij niet realistisch is;
 - Vincent: niks;
 - Kin Tiu: niks
 - Ali: achtergrond laden; poppetje naar links en rechts bewegen;
 - Alex: niks;
 - Ivo: poppetje kan laden en bewegen;
- Stand zaken: zie vorig punt;
- Nieuwe afspraken:
 - Kin Tiu: buttons ontwerpen en tekst erbij (dus iedereen naam game doorgeven aan Kin Tiu)
 - Alex: coderen van menu;
 - Vincent: feedback menu ontwerp;
 - Moet gedaan worden voor vorige meeting:
 - Minigames: achtergrond laden; op de goede afmeting; poppetje kan laden; poppetje kan bewegen; objecten worden geladen; hoofddoel van het spel moet vervuld kunnen worden; kader laden
 - Hoofdmenu;
 - Bepalen wie de presentatie gaat geven en maken;
- Nieuwe meeting vastleggen:
 - 9.12.2017: 10u in de ochtend meeting; alles moet af zijn voor zaterdag;
 - Basic functionalities game: zie afspraken PO;
 - Menu;
 - Daily scrum: whatsapp update: 20u;

CONVENTIES programmeren

1. Initialen gebruiken bij:

Ali:	aaf
Ivo:	ik
Kin Tiu:	ch
vincent:	vj
Alex:	ay

1. variabele
2. objectnaam

3. sprites
2. Comments gebruiken, voorafgegaan door je initialen met een spreekje
Bvb: #aaf-1 regel comment
 //ik-meerdere regels comment

3. Alle algemene dingen als import pygame en afmetingen scherm als comment: ALGEMEEN, tussen comments

09.12.2017

Verslag bespreking via skype

Tijdstip: 11u00

Verloop van de vergadering:

- Inventarisatie van de voortgang van de verschillende leden van het team;
- Afspraken voor de oplevering van het product voor maandag 11-12-2017.

- Voortgang:

Ali: Moeite met contact tussen object en player.

Ivo: Moeite met contact tussen object en player.

Kin-Tiu: Moeite met contact tussen object en player.

Vincent: "ik kan nu een personage weergeven, achtergrond weergeven en er valt een object naar beneden. Ik gebruik daar nu nog placeholders voor dus nog niet de echte sprites. Ik heb ook de code geschreven voor de botsing en was gisteren bezig geweest met het optellen van het aantal gevangen objecten (dus aantal botsingen), alleen werkt dat nog niet goed. Ik wil ook nog een extra object toevoegen en die bij een botsing het aantal levens vermindert. Daarnaast heb ik wat kleine dingen die nog beter moeten zoals de boundaries en het bewegen van het personage"

Alex: Moeite met contact tussen object en player.

- Afspraken:
 - Het script met de afbeeldingen moeten in 1 map geüpload worden in de drive in de map van sprint 2.
 - In een klein tekstdocument moet worden aangegeven wat het programma al kan en wat het nog niet kan aan de hand van de afspraken die gemaakt zijn.

11.12.2017

Aanwezig: Vincent, Ali, Ivo

Afwezig: Alex (sneeuw), Kin-Tiu (sneeuw)

Locatie: WD.01.106

Agenda:

- Bespreking met PO;
- Verdere afspraken voor sprint 3;
- Documentatie bijwerken.

Bespreking met PO:

Afspraken worden besproken.

Afspraken voor sprint 3:

Alex: interactie met objecten;, score, verschillende levels

Vincent: speler vangt object en score gaat omhoog;

Product owner: volgend gesprek is over twee weken, daarna nog 1 week. Eigenlijk moeten we afspreken, volgende maandag dat we afspreken moeten alle minigames af zijn. Voorstel: dit moet af zijn. Deze week al eens een keer kijken hoe je met elkaar merged. Zorg dat je de juiste focus hebt. Bij iedereen moet iedereen 1 level hebben dat het doet. Focus je op 1 level dat goed werkt waarin je gameplay hebt voor deze sprint. Ander ding: eind deze week integratie. Nu heb je minder code dan wanneer we elkaar volgende keer spreken, dan kun je alvast weten hoe dat gaat.

Hij wil:

- gameplay
- Score
- timer
- af kunnen gaan, winconditie;
- merge moet zijn geweest.

Voor de volgende keer als de merge nog niet werkt, uitleggen waarom.

Sprint 3

11.12.2017 inclusief retrospective sprint 2

Aanwezig: iedereen

Agenda:

- Retrospective sprint 2;
- Voortgang games;
- Planning sprint 3.

RETROSPECTIVE

Tov van vorige keer

- Presentatie was top, verbetering tov vorige keer zie vorige retrospective;
- Trello hebben we prima bijgehouden;
- Intensiever gewerkt tov sprint 1;
- We zijn niet meer te veel bezig met het bijhouden van het proces;
- Dingen worden minder uitgesteld.

Dingen die in sprint 2 minder goed gingen:

- Ali: spaghetti-code omdat we niet in classes werkten;
- Alex: nog eerlijker zijn tov onszelf en de groep wat betreft de voortgang. Proactief aangeven hoe ver je bent, maar geen druk uitoefenen tijdens het proces;
- Kin-Tiu: niks aan te merken;
- Vincent: niks aan te merken;
- Alex heeft een goed punt.

Tip voor volgende keer:

- Ali: Ik vind dat we in classes moeten werken omdat dit gemakkelijker is voor het samenvoegen van het spel en collision voorkomt;
- Alex: Het werken volgens de tutorial is handig om de code overzichtelijk te houden. nog eerlijker zijn tov onszelf en de groep wat betreft de voortgang. Proactief aangeven hoe ver je bent, maar geen druk uitoefenen tijdens het proces;
- Vincent: geen tip;
- Kin-Tiu: geen tip;
- Ivo: Alex heeft een goed punt.

VOORTGANG

- Ali: aangeven wat er nog gedaan moet worden.
 - Beweging;
 - Collision met objecten;
 - Enemy is af;
- Wat moet er gedaan worden:
 - Animatie;
 - Achtergrond moet mee bewegen;
 - Win condition;
 - Enemy importeren;
 - Map ontwerpen;
 - Would like to have: spikes;
 - Would like to have: meerdere levels;
 - Would like to have: extra enemy.
- Vincent:
 - Af:

- Collision;
 - Score bijgehouden;
- Wat moet er nog gedaan worden:
 - Random spawn fruit;
 - Would like to have: steen class dat een leven afpakt;
 - Animatie.
- Kin-Tiu:
 - Af:
 - Achtergrond kan laden;
 - Sprite kan bewegen;
 - objecten kunnen laden;
 - Werkt met classes.
 - Moet nog gebeuren:
 - Collision;
 - Score moet worden bijgehouden;
 - Tijdlimiet.
- Alex:
 - Af:
 - Werkt met classes;
 - Bewegen links rechts;
 - Platforms hardcoded.
 - Moet nog gebeuren:
 - Score;
 - Springen;
 - Automatisch genereren platforms;
 - Animatie.
- Ivo:
 - Af:
 - Oude versie versie: bewegen, animatie, score, vijand spawn.
 - Nieuwe versie: bewegen.
 - Moet nog gebeuren:
 - Animatie;
 - Spawn vijand;
 - Bewegen vijand;
 - Score;
 - Opbouwen level.
- Game-menu:
 - Af:
 - Het is al mogelijk om te kiezen welk spel je laad;
 - Tekst is printbaar;
 - Moet nog gedaan worden:
 - Classes voor buttons;
 - Navigatie;

- Would like to have: verhaaltjes bij de games;
- Terug naar game-menu met esc.

PLANNING

Donderdag 24u 28.12.2017: alle mini-games moeten af zijn.

29.12-03.01: merge

Vanaf 04.01: testen

Wat moet er dan nog gebeuren:

- Nieuwe buttons voor het menu (Kin-Tiu)
- Merge (Ali & Ivo):
 - Al af: code voor het kiezen van de game die je wilt spelen;
- Documentatie bijwerken;
- Testen (Alex; Kin-Tiu; Vincent);
- Onvolkomenheden uit de backlogs strijken;
 - Motivatie bij user stories vanuit juiste perspectief.

Volgende meeting met de PO: 8 jan

Rondvraag:

- Vincent: niks;
- Ali: niks;
- Kin-Tiu: niks;
- Alex: 5e terug van vakantie. Mocht er wat zijn app me.;
- Ivo: niks.

08.01.2018

Iedereen is er

PO: wat hebben jullie voorbereid?

ALI: afspraak was een volledige merge, ALEX zijn game is af maar nog niet 100 procent samengevoegd. Alle andere games zijn samengevoegd.

[PO probeert de game uit]. Ik ben blij dat de game af is. Voor mij is het nog niet duidelijk wat ik zie. Er moet een titel verwerkt worden, zodat de titels]van de spellen korter kunnen. Maak een mooie beschrijving van het spel. Vanuit ieder spel moet het mogelijk zijn om terug te gaan naar het hoofdmenu. Ieder spel moet eenzelfde beginscherm hebben. Alle spellen moeten eenzelfde stijl hebben.

CAVE ADVENTURE: het is speelbaar, maar het loopt nog niet zo lekker. Probeer minder lag te hebben. Voor mij is het lastig om te bewegen. Zorg in ieder geval voor een game over en ik zou het mooi vinden als het allemaal vloeiender verliep. Daarin zou je iets kunnen verbeteren.

FRUITY ADVENTURE: Bij elk spel moet je een optie krijgen om terug naar hoofdmenu te gaan of play again. Wat mij leuk lijkt is om er versnelling in te krijgen. Meer moeilijkheid. Meer voortgang in het spel.

RUSHING ADVENTURE: Sommige auto's rijden over elkaar heen. Wat gebeurt er met de highscore? (PO) Wordt het spel moeilijker? Levens er in verwerken en bugs oplossen.

IVO:

- Instructies om te spelen;
- Score opslaan.

ALEX:

- Items verwerken in het spel

PO: er is nog wat te doen maar jullie zijn wel goed op weg. De verliesconditie is nog niet overal duidelijk. Ik denk dat jullie moeten richten op het echt een spel te maken. Probeer

Als jullie sprintreviews doen, zorg dat je structuur in je verhaal maakt. Maak er een geheel van. Geef de PO houvast bij de presentatie. Niet random beginnen met het verhaal. Kleine inleiding geven.

Sprint 4

14.01.2018 (discord)

Aanwezig: Iedereen

Inleveren vandaag: code, documenten, trailer, scrum producten (scrumboard, burndown chart, retrospective), alles inleveren.

Nog doen:

Code:

- Verhaaltjes op het menu;
- Errors verhelpen.

Documenten:

- Notulen controleren (Ivo);

Trailer:

- Alex filmpje monteren

11.01.2018 Retrospectives sprint 3 en het gehele proces.

Deze retrospectives zijn individueel afgenomen

Ali

- Bijhouden van trello
 - o Ik vond het goed gaan, maar volgende keer moet 1 persoon de verantwoordelijkheid dragen voor trello;
- Verdeling van algemene taken:
 - o Redelijk goed, maar sommigen waren niet erg gemotiveerd om algemene taken op zich te nemen. Niet iedereen gaf echt om het eindproduct;
- Uitstelgedrag?
 - o Bleef een probleem bij sommige mensen;
- Meer zelfstandigheid:
 - o Zelfstandig werken is geen probleem zolang het geen effect heeft op het groepswerk, ik vind verder zelfstandigheid niet bij scrum horen, we doen het samen bij scrum.
- Communicatie:
 - o Communicatie liep goed.
- Naamgeving van code:
 - o Bij de merge bleek dat niet iedereen zich aan de afspraken omtrent naamgeving had gehouden. Hierdoor heeft de merge wel wat extra tijd gekost. Volgende keer belangrijk om dat soort afspraken nauwgezet na te leven.

Eigen punten:

- Sommige mensen geven te snel op en dat hoort niet als je gaat werken of programmeur wordt. Het is beter voor hen om dit weg te laten. Ik heb hiervoor civiele techniek gedaan. Als je niet tegen druk en stress kan hoor je hier niet thuis zeiden ze daar.
Dit is iets anders voor programmeren, programmeren is oplossingen voor problemen vinden en oplossingen vinden om je programmeer structuur te verbeteren, dit eist veel doorzettingsvermogen, als je daarin niet doorzet kan je op een gegeven niet door.

Wat vond je goed gaan?

- Ik vind dat we bij het tegenkomen van een probleem of een valkuil eerst de probleem oplossen en daarna pas gaan mompelen.

Wat vond je minder goed gaan?

- Sommige mensen zijn niet gemotiveerd en anderen wel waardoor taken niet zo goed worden verdeeld;
- Sommige mensen zijn wel gemotiveerd, maar maken er niet genoeg tijd voor vrij;

Wat zou je volgende periode anders doen?

- Ik zou meer verantwoordelijkheid leggen bij de mensen die niet zo gemotiveerd zijn zodat zijn gedwongen worden om iets te doen zodat hun motivatie op peil blijft. Als zij niks doen verandert er niks. Als zij verantwoordelijkheid krijgen om taken te volbrengen verwacht ik dat zij meer motivatie.

Kin-Tiu

- Bijhouden van trello:
 - o Het ging goed, maar de vorige weken had het iets beter gekund.
- Verdeling van algemene taken:
 - o Ging ook goed, omdat we alles samen hebben besproken en verdeeld.
- Uitstelgedrag?:
 - o We hebben een heleboel voortgang geboekt op dit punt en we hebben de laatste twee sprints weinig last gehad van uitstelgedrag.
- Meer zelfstandigheid:
 - o Zijn idee was goed, maar we hadden soms wel een push van Ali nodig om dingen op tijd af te krijgen;
- Communicatie:
 - o Communicatie ging niet slecht, maar sommigen reageerden niet zo goed op Whatsapp.
- Naamgeving van code: Ik denk dat het een goed idee was om alle code van een naam te voorzien.

Eigen punten:

- Niets aan te brengen;

Wat vond je goed gaan?

- De taken zijn eerlijk verdeeld en iedereen was behulpzaam;

Wat vond je minder goed gaan?

- Niks te melden

Wat zou je volgende periode anders doen?

- Zelf meer aan deadlines houden en harder werken.

Vincent

- Bijhouden van trello:
 - o Ging prima, niks op aan te merken;
- Verdeling van algemene taken:
 - o Die verdeling ging goed. Misschien dat er een beetje disproportie was en er meer is gedaan door anderen, maar niks problematisch;

- Uitstelgedrag?:
 - Het is meer geworden de afgelopen 2 sprints. In de eerste 2 sprints hadden we meer opvolging. In de laatste 2 sprints hebben we het af en toe laten schieten;
- Meer zelfstandigheid:
 - Ik heb zelf het idee dat ik daardoor een beetje het overzicht ben verloren van hoe ver iedereen is. Ik denk dat het beter was geweest om meer van elkaar te weten hoe iedereen er voor staat.
- Communicatie:
 - Hangt samen met het vorige punt. Iedereen is meer op zichzelf gaan werken. De communicatie was op zich wel goed, maar het was beter geweest om een aantal dingen beter te bespreken zoals de voortgang en de algemene features van de game zoals beginscherm en menu.
- Naamgeving van de code:
 - Ik merk eigenlijk niet zo veel verschil want de code die ik voor de merge heb geschreven was wel duidelijk, maar ik snap dat bij de samenvoeging dat het nodig is dat iedereen hetzelfde format heeft. Het is goed geweest voor de samenvoeging.

Eigen punten:

- Niets te melden

Wat vond je goed gaan?

- Ik denk dat we in de eerste sprint heel duidelijk ons doel hebben gesteld en een mooi backlog hebben opgesteld. De planning was goed.

Wat vond je minder goed gaan?

- De communicatie had beter gekund tijdens het coderen zelf.
- Soms waren we met iets bezig, hadden we iets besproken, maar werd er niets mee gedaan.

Wat zou je volgende periode anders doen?

- Volgende periode zou ik vanaf het begin meteen de werkwijze samenstellen en bijvoorbeeld duidelijk maken met welke editor we gaan werken.

Alex

- Bijhouden van trello:
 - We hadden alle doelen goed vastgesteld, dus het was duidelijk wat er in trello moest staan. Het was duidelijk wat we moesten doen en trello was goed te hanteren;
- Verdeling van algemene taken:
 - Soms werden algemene taken teveel door enkele personen opgenomen;
- Uitstelgedrag?:
 - Er was een goede opvolging die ervoor zorgde dat mensen hun taken op tijd inleverden;
- Meer zelfstandigheid:

- We hebben elkaar meer vrijheid gegeven inderdaad. Hoe dat voor anderen heeft uitgepakt, maar ik vond het fijn om in zelfstandigheid te leren. Voor mij was het een voorwaarde voor een leerproces.
- Communicatie:
 - De communicatie is tijdens de vakantie een beetje weggevallen. Het delen van kennis had beter gekund;
- Naamgeving van de code:
 - Ik heb de merge niet gedaan dus ik durf niet te zeggen of het veel problemen heeft opgeleverd. Ik wist niet dat de code in één file werd gestopt, maar als het in verschillende files was geweest, was het misschien beter geweest. De naamgeving van de game met Paulus was een voorbeeld van hoe we hierin zijn doorgeslagen;

Eigen punten:

- Ik vond de eerste en 2^e sprint wel fijn wat communicatie betreft dat we kennis met elkaar deelden. In het tweede en derde deel zijn we zelfstandiger gaan werken. Dit heeft voordelen en nadelen opgeleverd.

Wat vond je goed gaan?

- We hadden een duidelijke en strakke planning. Het tempo was hoog, dus dat was goed. De communicatie was goed. Iedereen was behulpzaam;

Wat vond je minder goed gaan?

- Er werd teveel gedaan door individuen, waardoor er te weinig kon worden gedaan door sommige leden van de groep. Er werd teveel geholpen, waardoor het leerproces minder werd voor degenen die werden geholpen;

Wat zou je volgende periode anders doen?

- Zelf meer engagement tonen, meer vragen en zelf uitzoeken.

Ivo

- Bijhouden van trello:
 - Trello werd prima bijgehouden. Het was wel lastig dat we het proces nog niet kenden, dus dat de realiteit de kaartjes van trello vaak inhaalde;
- Verdeling van algemene taken:
 - De algemene taken hadden beter verdeeld kunnen worden. Ik denk dat dit niet gebeurd is omdat sommige teamleden meer motivatie hadden dan anderen;
- Uitstelgedrag?:
 - In de eerste paar weken was uitstelgedrag een probleempje. Tegen het einde zijn we er goed mee om gegaan;
- Meer zelfstandigheid:

- Het plan om met meer zelfstandigheid te werken heeft uiteindelijk niet zo goed uitgekapt. Het is beter om regelmatig samen te komen zodat iedereen weet wanneer wat gebeurt;
- Communicatie:
 - De communicatie is zeer goed verlopen. Iedereen reageerde altijd vlot;
- Naamgeving van de code:
 - De naamgeving van de code had beter gekund. Nu was het bij de merge nog even wat aanpassen voordat het werkte. Ik had zelf beter op de naamgeving moeten letten.

Eigen punten:

- Niet te melden;

Wat vond je goed gaan?

- Ik vond dat iedereen constructief naar oplossingen zocht, zodat er weinig conflicten hebben plaats gevonden;

Wat vond je minder goed gaan?

- Ik vond dat de algemene taken eerlijker verdeeld hadden kunnen worden;
- Ik vind dat de notulen beter bijgehouden hadden kunnen worden. Dit kan door enerzijds een vaste notulist aan te stellen en anderzijds een template voor de notulen te maken.

Wat zou je volgende periode anders doen?

- Ik zou volgende keer proberen de documentatie (i.e. notulen) beter bij te houden en beter te verzorgen.