**Sjabloon 5**

Developer Log

**B1-K2-W3**

Afbeelding met Lettertype, symbool, Graphics, logo

Automatisch gegenereerde beschrijving

Voor- en achternaam: Roni Morad

Leerling nummer: 0331411

Datum: 13-12-2024

Versie: 1.0

Inhoud

[Inleiding 3](#_Toc182471795)

[Sprint 1 4](#_Toc182471796)

[Sprint 2 5](#_Toc182471797)

[Sprint 3 6](#_Toc182471798)

[Sprint 4 7](#_Toc182471799)

# Inleiding

*In je Log leg je verschillende aspecten van het Scrum proces vast om inzicht te krijgen in de voortgang van het project, reflecties op het proces, en actiepunten voor verbetering. Leg iedere dag de volgende elementen vast:*

1. **Kopie/screenshots van je DAILY StandUps.**
2. **Wat is er in sprint 1 bereikt?***[Reflecteer op je eigen bijdrage]*
3. **Beschrijf mogelijke uitdagingen, obstakels en als die er zijn oplossing(en).***[Reflecteer op je eigen bijdrage]*
4. **Geleerde lessen.***[Wat heb je geleerd en neem je mee naar de volgende sprint]*
5. **Vragen en onduidelijkheden.***[Heb je alle informatie om verder te kunnen werken. Weet jij wat en wanneer er iets van je wordt verwacht?]*
6. **Feedback** **en** **waardering.***[Welke feedback of waardering heb jij voor de groepsleden]*
7. **Verbeterpunten voor volgende sprint.***[Heb jij punten voor je groepsleden om beter te functioneren?]*
8. **Persoonlijk welzijn.***[Hoe voel jij je deze sprint; denk hierbij aan je gezondheid, stressniveau heb jij het idee dat je kon focussen op je werk?]*
9. **Actiepunten voor de volgende sprint.**   
   *[Welke onderdelen/taken wil je volgende werkdag weer oppakken/ ook te gebruiken voor je volgende Daily standUp?]efwefewfaawefaeffe*

# Sprint 1

1. Afbeelding met tekst, schermopname, Lettertype

   Automatisch gegenereerde beschrijving**Afbeelding met tekst, schermopname, Lettertype

   Automatisch gegenereerde beschrijvingKopie/screenshots van je DAILY StandUps.   
   Afbeelding met tekst, schermopname, Lettertype

   Automatisch gegenereerde beschrijving**Afbeelding met tekst, schermopname

   Automatisch gegenereerde beschrijving
2. **Wat is er in sprint 1 bereikt?***In sprint 1 hebben we besproken wat voor soort game we gaan maken en voor welke doelgroep deze bedoeld is. Daarnaast heb ik 1 user story bedacht die iets belangrijk is voor de speler/gebruiker om inzicht te krijgen hoe lang hij aan het spelen is. Wij hebben de helft van de sjablonen ingevuld en ingeleverd en de rest gaan we vandaag (13 dec. 24) afmaken en op tijd inleveren.*
3. **Beschrijf mogelijke uitdagingen, obstakels en als die er zijn oplossing(en).***In deze sprint heb ik geen uitdagingen tegengekomen, dus alles is tot nu toe soepel verlopen.*
4. **Geleerde lessen.***Ik heb geen specifieke lessen geleerd, maar ik heb wel geleerd hoe ik beter classdiagrammen en pseudocode kan maken.*

1. **Vragen en onduidelijkheden.***Geen*
2. **Feedback** **en** **waardering.***Iedereen heeft tot nu toe actief bijgedragen aan het project. We hebben goed naar elkaars ideeën geluisterd en iedereen heeft zijn inzet getoond. Ik ben trots op onze samenwerking.*
3. **Verbeterpunten voor volgende sprint.***Het gaat alles goed tot nu toe, maar de groep bespreking kan nog beter.*
4. **Persoonlijk welzijn.***Bij deze sprint voel ik me goed, dus ik heb geen belemmeringen tegen gekomen. Alles ging goed*
5. **Actiepunten voor de volgende sprint.***Op tijd komen, ik was paar keer te laat gekomen door bus vertraging.*

# Sprint 2

1. **Kopie/screenshots van je DAILY StandUps.***Afbeelding met tekst, schermopname, Lettertype

   Automatisch gegenereerde beschrijving* **Afbeelding met tekst, schermopname, Lettertype

   Automatisch gegenereerde beschrijving**

*Afbeelding met tekst, schermopname, Lettertype

Automatisch gegenereerde beschrijving* Afbeelding met tekst, schermopname, Lettertype

Automatisch gegenereerde beschrijving

*Afbeelding met tekst, schermopname, Lettertype

Automatisch gegenereerde beschrijving*

1. **Wat is er in sprint 2 bereikt?***In sprint 2 zijn we echt begonnen met programmeren en het maken van sprites. Daarnaast hebben we de taken verdeeld, zodat iedereen weet wat hij of zij gaat maken of programmeren. Ik heb de taak gekregen om aan de UI te werken. Zo heb ik het hoofdmenu en pauzemenu gemaakt. Verder heb ik de UI binnen het spel ontworpen en bijbehorende script geprogrammeerd, waaronder de tijd, Coins, HP, armor en het wapen dat de speler op dat moment gebruikt.*
2. **Beschrijf mogelijke uitdagingen, obstakels en als die er zijn oplossing(en).***Tijdens deze sprint kwam ik geen grote uitdagingen tegen; alles was goed te doen voor mij. In het begin wist ik niet precies welk ontwerp ik moest maken, maar kreeg ik een voorbeeld van een teamgenoot. Dit voorbeeld gaf me een duidelijk idee van wat er van mij werd verwacht, waardoor ik snel aan de slag kon gaan.*
3. **Geleerde lessen.***Ik heb geleerd hoe ik betere UI kan ontwerpen die aansluit bij de sfeer en stijl van onze game. Dit omvat het kiezen van geschikte kleuren, lettertypes en lay-outs die de spelerservaring verbeteren.*
4. **Vragen en onduidelijkheden.***Ik heb geen bijzonderheden bij deze sprint.*
5. **Feedback** **en** **waardering.***Ik waardeer de duidelijke communicatie binnen het team en de samenwerking. Feedback van het team was ook constructief en heeft me geholpen om mijn werk te verbeteren.*
6. **Verbeterpunten voor volgende sprint.***Een punt van verbetering is om meer tijd te besteden aan het plannen van mijn ontwerpen, zodat ik beter voorbereid ben voordat ik begin. Daarnaast wil ik proberen meer initiatief te nemen bij het delen van ideeën met het team.*
7. **Persoonlijk welzijn.***Ik voelde me goed tijdens deze sprint en vond het leuk om aan de UI te werken. Het was een goede uitdaging voor mij.*
8. **Actiepunten voor de volgende sprint.***- Helpen bij het testen en verbeteren van andere onderdelen van het spel.  
   - Actiever deelnemen aan teamoverleggen en mijn voortgang delen.*

# Sprint 3

1. **Kopie/screenshots van je DAILY StandUps.***Afbeelding met tekst, schermopname, Lettertype

   Automatisch gegenereerde beschrijving***Afbeelding met tekst, schermopname, Lettertype

   Automatisch gegenereerde beschrijvingAfbeelding met tekst, schermopname, Lettertype

   Automatisch gegenereerde beschrijvingAfbeelding met tekst, schermopname, Lettertype, software

   Automatisch gegenereerde beschrijving**
2. **Wat is er in sprint 3 bereikt?***Tijdens deze sprint heb ik verder gewerkt aan de UI en verschillende aspecten verbeterd. Daarnaast heb ik een wapen-switchsysteem geprogrammeerd. Dit systeem maakt het mogelijk voor de speler om soepel tussen verschillende wapens te schakelen. Wanneer een specifiek wapen wordt opgepakt, verschijnt dit ook visueel op het scherm.*
3. **Beschrijf mogelijke uitdagingen, obstakels en als die er zijn oplossing(en).***Het was beetje uitdagend voor mij om een wapen switchsysteem te maken, maat uiteindelijk is het gelukt.*
4. **Geleerde lessen.***Ik heb geleerd hoe ik een functioneel wapen-switchsysteem kan opzetten in Unity door middel van scripting en gebruik van de inspector. Daarnaast heb ik meer inzicht gekregen in hoe ik efficiënt UI-elementen kan aanpassen en testen.*
5. **Vragen en onduidelijkheden.***Geen onduidelijkheden tijdens deze sprint.*
6. **Feedback** **en** **waardering.***Ik waardeer de samenwerking met mijn team, vooral de hulp bij het testen van het wapen-switchsysteem.*
7. **Verbeterpunten voor volgende sprint.***Ik heb geen idee….*
8. **Persoonlijk welzijn.***Ik voelde me gemotiveerd tijdens deze sprint.*
9. **Actiepunten voor de volgende sprint.**Volgende keer op tijd aanwezig zijn en meer bijdragen aan teamgesprek

# Sprint 4

1. **Kopie/screenshots van je DAILY StandUps.***…*
2. **Wat is er in sprint 4 bereikt?***…*
3. **Beschrijf mogelijke uitdagingen, obstakels en als die er zijn oplossing(en).***…*
4. **Geleerde lessen.***…*
5. **Vragen en onduidelijkheden.***…*
6. **Feedback** **en** **waardering.***…*
7. **Verbeterpunten voor volgende sprint.***…*
8. **Persoonlijk welzijn.***…*
9. **Actiepunten voor de volgende sprint.**…