**Sjabloon 5**

Developer Log

**B1-K2-W3**

Afbeelding met Lettertype, symbool, Graphics, logo

Automatisch gegenereerde beschrijving

Voor- en achternaam: Zeineb Ibrahim

Leerling nummer: 0344370

Datum: 13/12/2024

Versie: 1

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.**   
   *[Zorg ervoor dat de informatie die je inlevert duidelijk en leesbaar is!]*
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?]*

# Sprint 1

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*
2. **Wat is er in sprint 1 bereikt?**In sprint 1 hebben we ons spelconcept uitgewerkt en beoordeeld op aantrekkelijkheid. We hebben ontwerpen en user stories gemaakt, de benodigde software bepaald, een ontwikkelingsplan opgesteld, taken verdeeld en de verhaallijn uitgewerkt. Bij elke stap hebben we elkaar feedback gegeven om de kwaliteit te verbeteren.
3. **Beschrijf mogelijke uitdagingen, obstakels en als die er zijn oplossing(en).**Tijdens ons project zijn we verschillende uitdagingen en obstakels tegengekomen. Een van de belangrijkste uitdagingen was dat bijna ons hele groepje afwezig was op maandag vanwege een rekenexamen. Hierdoor hebben we vier uur van onze projecttijd gemist, wat ons schema enigszins in de war bracht. Omdat we op dat moment nog belangrijke zaken moesten bedenken en bespreken, konden we niet verder zonder de aanwezigheid van het hele team. Ondanks dit hebben we een manier gevonden om effectief samen te werken en onze taken goed te verdelen. Door duidelijke communicatie en het herverdelen van verantwoordelijkheden, konden we ervoor zorgen dat iedereen wist wat er van hen verwacht werd. Hierdoor hebben we onze taken toch op tijd kunnen afronden en konden we de verloren tijd inhalen.
4. **Geleerde lessen.**Ik heb geleerd dat het voor iedereen veel duidelijker is als we alles goed organiseren. Daarom hebben we besloten om voor elk onderwerp een aparte map op Teams aan te maken. In deze mappen plaatsen we alle relevante documenten en informatie, zodat iedereen gemakkelijk kan vinden wat ze nodig hebben.
5. **Vragen en onduidelijkheden.**Wij hebben alle informatie overzichtelijk in mapjes gesorteerd, zoals eerder vermeld. Daarnaast bespreken we altijd met elkaar wanneer iedereen aan zijn of haar taken gaat werken. Dit zorgt voor duidelijkheid en een goede samenwerking binnen het team.
6. **Feedback** **en** **waardering.***Ik waardeer mijn groepsleden enorm omdat iedereen altijd aandachtig naar elkaar luistert en we goed doorwerken. De feedback die ik voor mijn groepsleden heb, is dat we soms teveel praten*
7. **Verbeterpunten voor volgende sprint.**Een belangrijk verbeterpunt voor de volgende sprint is dat we wat minder moeten praten tijdens onze werksessies. Hoewel communicatie essentieel is, kunnen we efficiënter werken door onze gesprekken kort en doelgericht te houden.
8. **Persoonlijk welzijn.**Tot nu toe voel ik mij prima. Ik ervaar geen stress en ik kan me gemakkelijk focussen op mijn werk. Mijn gezondheid is goed en ik heb het gevoel dat ik deze sprint effectief en productief heb kunnen werken. Het enige wat ik wel vaak ervaar, is duizeligheid. Hoewel ik hieraan gewend ben, heeft het toch invloed op mijn werk.
9. **Actiepunten voor de volgende sprint.***Wij hebben met ons groep afgesproken dat zodra we beginnen met coderen en het maken van sprites, we elke dag een stand-up gesprek zullen houden. Tijdens deze gesprekken bespreken we precies wat we die dag gaan doen. Dit helpt ons om georganiseerd te blijven en ervoor te zorgen dat iedereen op de hoogte is van de voortgang en taken.*

# Sprint 2

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

   Automatisch gegenereerde beschrijvingAfbeelding met tekst, schermopname, Lettertype

   Automatisch gegenereerde beschrijvingAfbeelding met tekst, schermopname, Lettertype

   Automatisch gegenereerde beschrijvingAfbeelding met tekst, schermopname, Lettertype

   Automatisch gegenereerde beschrijving*
2. **Wat is er in sprint 2 bereikt?**

In sprint 2 hebben we verschillende belangrijke functies ontwikkeld, waaronder:

*Top-down speler beweging: Dit stelt de speler in staat om de hoofdpersoon soepel in alle richtingen te bewegen vanuit een bovenaanzicht.*

*Autosysteem: We hebben een systeem ontwikkeld waarmee spelers voertuigen kunnen besturen.*

*Speler rotatie: De speler kan nu in verschillende richtingen draaien en richt op de plek waar de muis zich bevindt.*

*Schieten: We hebben een schietsysteem geïmplementeerd, waardoor spelers kogels kunnen afvuren op vijanden.*

*Menu-UI: Het menu voor de gebruikersinterface is ontworpen, maar het werkt nog niet.*

*Sprites: We hebben verschillende sprites gemaakt zoals loop animatie, auto en straat.*

1. **Beschrijf mogelijke uitdagingen, obstakels en als die er zijn oplossing(en).***Een uitdaging was het voor het eerst maken van top-view pixel art, vooral bij de animatie van het lopen had ik enige moeite. Het was ook de eerste keer dat ik top-down speler beweging implementeerde, maar dat bleek niet al te moeilijk. Op donderdag ben ik begonnen met het ontwikkelen van de shop-UI en de bijbehorende functionaliteit. Hiervoor heb ik tutorialvideo's moeten bekijken omdat ik dit enigszins lastig vond.*
2. **Geleerde lessen.***Mijn geleerde lessen zijn:*

*Top-view pixel art: Het maken van top-view pixel art, vooral de animaties, was een leerzaam proces.*

*Shop-UI ontwikkeling:* *Dankzij de tutorialvideo's zijn veel aspecten nu duidelijker voor mij geworden. Hoewel ik slechts een klein begin heb gemaakt, ben ik van plan om in de volgende sprint verder te werken aan de ontwikkeling van de shop-UI.*

*Samenwerking en communicatie: Gedurende de sprint hebben we gemerkt hoe cruciaal effectieve samenwerking en communicatie zijn om obstakels te overwinnen en doelen te bereiken. Regelmatige teamvergaderingen en het delen van voortgang en uitdagingen heeft gezorgd voor een soepel verloop van de sprint.*

1. **Vragen en onduidelijkheden.***Tijdens deze sprint waren er vrijwel geen onduidelijkheden, wat komt door onze effectieve communicatie binnen het team. We hebben regelmatig met elkaar gecommuniceerd en onze voortgang gedeeld, wat ervoor zorgde dat iedereen op de hoogte was van de laatste ontwikkelingen en verwachtingen. Deze communicatie heeft geholpen om eventuele vragen of onduidelijkheden snel op te lossen voordat ze problematisch konden worden.*
2. **Feedback** **en** **waardering.***Tijdens deze sprint heb ik veel waardering gekregen voor mijn teamleden. Iedereen heeft consistent hard gewerkt en heeft bijgedragen aan de voortgang van het project. Een belangrijk aspect van ons succes was de open communicatie binnen het team. We hebben regelmatig onze voortgang gedeeld en elkaar om feedback gevraagd, wat heeft geleid tot waardevolle inzichten en verbeteringen.*

*Daarnaast waardeer ik de bereidheid van mijn teamleden om elkaar te ondersteunen en te helpen waar nodig. Deze samenwerking heeft niet alleen de kwaliteit van ons werk verhoogd, maar ook de teamgeest versterkt. Het was inspirerend om te zien hoe iedereen zich inzet voor het gezamenlijke doel en hoe we samen obstakels hebben overwonnen.*

1. **Verbeterpunten voor volgende sprint.***Tijdens deze sprint waren we sterk gefocust op ons werk en hebben we voornamelijk binnen het team om feedback gevraagd. Hoewel dit onze interne samenwerking heeft versterkt, hebben we daardoor minder feedback ontvangen van mensen buiten ons team. Voor de volgende sprint willen we dit verbeteren door actief externe feedback te zoeken. Dit zal ons helpen om een breder perspectief te krijgen en mogelijke verbeterpunten te identificeren die we anders misschien over het hoofd zouden zien.*
2. **Persoonlijk welzijn.**Tot nu toe voel ik mij prima. Ik ervaar geen stress en ik kan me gemakkelijk focussen op mijn werk. Mijn gezondheid is goed en ik heb het gevoel dat ik deze sprint effectief en productief heb kunnen werken. Het enige wat ik wel vaak ervaar, is duizeligheid. Hoewel ik hieraan gewend ben, heeft het toch invloed op mijn werk. Wat ik wel jammer vond is dat ik dinsdag helaas niet naar school kon komen vanwege ov uitval.
3. **Actiepunten voor de volgende sprint.   
   *Voltooien van de shop-UI:*** *Verder werken aan de ontwikkeling en functionaliteit van de shop-UI, inclusief het testen en verfijnen van de gebruikerservaring.*

*Verder werken aan top-view pixel art: Doorwerken aan details van de top-view pixel art om een vloeiendere en aantrekkelijkere visuele presentatie te bereiken.*

*Testen en debuggen: Uitgebreid testen van de nieuwe functies en het oplossen van eventuele bugs die tijdens de vorige sprint zijn gedetecteerd.*

# Sprint 3

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

   Automatisch gegenereerde beschrijvingAfbeelding met tekst, schermopname, Lettertype

   Automatisch gegenereerde beschrijvingAfbeelding met tekst, schermopname, Lettertype

   Automatisch gegenereerde beschrijving*
2. **Wat is er in sprint 3 bereikt?**   
   *Tijdens sprint 3 heb ik, ondanks dat ik twee dagen ziek was, toch enkele belangrijke dingen bereikt. Ik heb twee huis-sprites ontworpen en de gebruikersinterface van de shop voltooid. De code voor de shop-UI is gedeeltelijk af. Sprites voor shop.*
3. **Beschrijf mogelijke uitdagingen, obstakels en als die er zijn oplossing(en).***Tijdens het werken aan de shop-UI ben ik enkele uitdagingen tegengekomen. Een van de grootste obstakels was dat ik bijna was vergeten hoe je met UI werkt. Dit zorgde voor enige vertraging en frustratie. Gelukkig kon ik dit probleem oplossen door een tutorialvideo te bekijken, waardoor ik mijn kennis en vaardigheden snel kon opfrissen. Dankzij deze video kon ik de benodigde stappen herinneren en de shop-UI succesvol afronden.*
4. **Vragen en onduidelijkheden.***Tijdens deze sprint heb ik veel geleerd, vooral over het werken met gebruikersinterfaces. Een belangrijke les die ik heb geleerd, is het belang van het regelmatig bijhouden van mijn kennis en vaardigheden, vooral in gebieden waar ik minder vaak mee werk. Door de tutorialvideo te bekijken, realiseerde ik me hoe waardevol het is om toegang te hebben tot goede leermiddelen en hoe snel ik mijn kennis kon opfrissen.*

*Voor de volgende sprint neem ik mee dat ik proactiever moet zijn in het bijhouden van mijn vaardigheden en dat ik niet moet aarzelen om hulpbronnen te raadplegen wanneer ik vastloop. Dit zal me helpen om efficiënter te werken en eventuele vertragingen te minimaliseren.*

1. **Feedback** **en** **waardering.***Mijn feedback is dat we soms te veel praten over leuke dingen of onzin tijdens het werken, wat kan leiden tot tijdverlies. Desondanks hebben we ons werk altijd op tijd afgekregen, wat een positieve prestatie is. Het zou nuttig zijn om onze werktijd efficiënter te benutten, zodat we meer tijd kunnen besteden aan onze taken. Mijn waardering gaat uit naar het feit dat we, ondanks deze afleidingen, altijd alles op tijd afkrijgen.*
2. **Verbeterpunten voor volgende sprint.***Om onze samenwerking te verbeteren kunnen wij dit doen:*

*Efficiënter communiceren: Hoewel het leuk is om over niet-werkgerelateerde onderwerpen te praten, kunnen we proberen dit te beperken tijdens werktijd. Dit zal ons helpen om meer gefocust te blijven en onze taken sneller af te ronden.*

*Kennisdeling: Als iemand tegen een probleem aanloopt, kunnen we meer tijd besteden aan het delen van kennis en het helpen van elkaar. Dit zal niet alleen de samenwerking verbeteren, maar ook onze individuele vaardigheden versterken.*

*Prioriteiten stellen: Het is belangrijk om duidelijk te hebben welke taken prioriteit hebben, zodat we onze tijd en energie effectief kunnen inzetten.*

1. **Persoonlijk welzijn.***Tijdens deze sprint was ik twee dagen erg ziek. Ik had last van hoofdpijn, keelpijn, veel niezen en een lopende neus. Gelukkig ging dit snel voorbij en voelde ik me daarna weer beter. Ondanks mijn ziekte heb ik geprobeerd zo goed mogelijk bij te dragen aan het team en onze doelen te bereiken.*
2. **Actiepunten voor de volgende sprint.**Voor de volgende sprint willen wij:

Game afronden: Ons belangrijkste doel is om de game volledig af te ronden. Dit omvat het testen van alle functionaliteiten en het oplossen van eventuele bugs. En eventueel hier en daar details afronden.

Sprites maken: Ik wil nog enkele extra sprites maken om de visuele aspecten van de game te verbeteren.

Shop-UI code voltooien: Ik ga vandaag de code voor de shop-UI afmaken, zodat deze volledig functioneel is en kan worden toegevoegd in de game.

# 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.**…