**Sjabloon 6**

Verbetervoorstel

**B1-K2-W5**



Geschreven door (voor- en achternaam): Roni Morad, Alkan Cakir, Esat Yavuz, Jin Al Jumaili, Zeineb Ibrahim

Gecontroleerd door (voor- en achternaam): Roni Morad, Alkan Cakir, Esat Yavuz, Jin Al Jumaili, Zeineb Ibrahim

Datum: 13-12-2024

Versie: 1.0

Inhoud

[Inleiding 3](#_Toc183594785)

[Sprint 01 4](#_Toc183594786)

[1. De realisatie (proces) 4](#_Toc183594787)

[2. De sprint backlog (planning), voeg een screenshot toe van Trello 4](#_Toc183594788)

[3. Organiseren en uitvoeren van de test(en) 4](#_Toc183594789)

[4. Op basis van test resultaten (product) 4](#_Toc183594790)

[5. Reflectie op eigen functioneren (samenwerken) 4](#_Toc183594791)

[6. Nieuwe user stories op basis van het verbetervoorstel 4](#_Toc183594792)

[Sprint 02 6](#_Toc183594793)

[1. De realisatie (proces) 6](#_Toc183594794)

[2. De sprint backlog (planning), voeg een screenshot toe van Trello 6](#_Toc183594795)

[3. Organiseren en uitvoeren van de test(en) 6](#_Toc183594796)

[4. Op basis van test resultaten (product) 6](#_Toc183594797)

[5. Reflectie op eigen functioneren (samenwerken) 6](#_Toc183594798)

[6. Nieuwe user stories op basis van het verbetervoorstel 6](#_Toc183594799)

[Sprint 03 8](#_Toc183594800)

[1. De realisatie (proces) 8](#_Toc183594801)

[2. De sprint backlog (planning), voeg een screenshot toe van Trello 8](#_Toc183594802)

[3. Organiseren en uitvoeren van de test(en) 8](#_Toc183594803)

[4. Op basis van test resultaten (product) 8](#_Toc183594804)

[5. Reflectie op eigen functioneren (samenwerken) 8](#_Toc183594805)

[6. Nieuwe user stories op basis van het verbetervoorstel 8](#_Toc183594806)

[Sprint 04 10](#_Toc183594807)

[1. De realisatie (proces) 10](#_Toc183594808)

[2. De sprint backlog (planning), voeg een screenshot toe van Trello 10](#_Toc183594809)

[3. Organiseren en uitvoeren van de test(en) 10](#_Toc183594810)

[4. Op basis van test resultaten (product) 10](#_Toc183594811)

[5. Reflectie op eigen functioneren (samenwerken) 10](#_Toc183594812)

[6. Nieuwe user stories op basis van het verbetervoorstel 10](#_Toc183594813)

# Inleiding

*Aan het eind van elke sprint stellen jullie op basis van de uitkomsten van de resultaten na het testen en het invullen van het log een verbetervoorstel op over het volgende:*

1. *De realisatie (proces)*
2. *De sprint backlog (planning), voeg een screenshot toe van Trello*
3. *Organiseren en uitvoeren van de test(en)*
4. *Op basis van test resultaten (product)*
5. *Reflectie op functioneren*
6. *Nieuwe user stories op basis van het verbetervoorstel*
   1. *User stories inplannen aan de hand van story points*
   2. *User stories prioriteiten bepalen aan de hand van de business value*
   3. *Acceptatiecriteria opstellen voor de nieuwe user stories*

# Sprint 01

## 1. De realisatie (proces)

*Bij sprint 1 hebben we helder en duidelijk met elkaar gecommuniceerd en goede gesprekken gevoerd over wat we gaan maken. We hebben een duidelijke taakverdeling opgesteld, zodat iedereen precies weet wat er van hen werd verwacht. Elk van ons heeft een sjabloon ingevuld en we hebben ervoor gezorgd dat alles goed ging . Wij konden alle taken op tijd afronden en inleveren. In het algemeen is alles tot nu toe prima verlopen*

## 2. De sprint backlog (planning), voeg een screenshot toe van Trello

Afbeelding met tekst, schermopname, software, Multimediasoftware

Automatisch gegenereerde beschrijving

## 3. Organiseren en uitvoeren van de test(en)

We hebben groen licht gekregen om door te gaan met het project, met de feedback dat de besturing van het autorijden beter werkt met de WASD-toetsen in plaats van de pijltoetsen. Dit maakt de bediening intuïtiever en sluit beter aan bij wat gamers gewend zijn.

Daarnaast hebben we feedback van medestudenten gevraagd over onze Game Design Document (GDD) en de game-mechanics. Hieruit kwam naar voren dat het waardevol zou zijn om alvast enkele sprites te ontwerpen en een UI/UX-concept te maken. Dit zou ons helpen om een duidelijker beeld te krijgen van hoe de game er uiteindelijk uit zal zien en voelen, en maakt het makkelijker om feedback te verzamelen tijdens het verdere ontwikkelingsproces.

Door deze stappen te ondernemen, kunnen we gerichter werken en de kwaliteit van het project verbeteren.

## 4. Op basis van test resultaten (product)

Met de feedback die we hebben gekregen voor de user stories hebben we de user story voor het autorijden aangepast van het bewegen met pijltjes naar W, A, S, D, zodat spelers ook vanuit de auto kunnen schieten.

Ook kregen wij feedback om een userstory te maken over onze sprites.

## 5. Reflectie op eigen functioneren (samenwerken)

De samenwerking verliep goed, iedereen deed wat van hem/haar werd verwacht. De communicatie was prima, en wanneer iemand vastliep, werd hij of zij geholpen door andere groepleden. Om de samenwerking te verbeteren, kunnen we elke ochtend een mondelinge stand-up doen voordat we beginnen, zodat iedereen weet wie wat gaat doen. Ook kunnen we samen kijken naar wat er de vorige dag is afgerond en bespreken wat er niet gelukt is. Verder zijn we echt trots op onze samenwerking en onze bijdrage aan het project.

Onze game ziet er complex en uitgebreid uit, dus we moeten de komende dagen de tijd goed benutten en de taakverdeling maken op basis van ieders vaardigheden.

## 6. Nieuwe user stories op basis van het verbetervoorstel

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Naam student:** | Alkan Cakir | | |
| **Nummer & Titel**: | 1. Auto besturen met W, A, S, D | | |
| **Omschrijving**: | | | |
| Als speler wil ik met W, A, S, D besturen zodat je ook de muis kan gebruiken terwijl je de auto bestuurd | | | |
| **Business Value:** | 2 | **Story Points:** | 5 |
| **Acceptatiecriteria**: | | | |
| * Auto bewegen met W, A, S, D knoppen. * Wanneer de speler geen input meer geeft moet de auto even doorrollen. * Wanneer je op de rem knop inhoud dan moet de auto stoppen of als de auto is gestopt dan ga je achteruit. * Wanneer je op de gas knop inhoud dan moet de auto steeds sneller gaan. * Wanneer je op de F knop klikt dan kan je de auto in- en uitstappen. * Pushen naar Github. | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Naam student:** | Alkan Cakir | | |
| **Nummer & Titel**: | 1. Sprites batch maken | | |
| **Omschrijving**: | | | |
| Als speler wil ik veel sprites zien zodat de game levend eruitziet en niet veel hetzelfde is. | | | |
| **Business Value:** | 5 | **Story Points:** | ? |
| **Acceptatiecriteria**: | | | |
| * De sprites moeten 64x64 pixels zijn. * De sprites moeten dezelfde art style hebben. * Pushen naar Github. | | | |

# Sprint 02

## 1. De realisatie (proces)

*Tijdens de realisatiefase van ons project hebben we een gestructureerde aanpak gevolgd om onze doelen te bereiken. We begonnen met het opstellen van een gedetailleerd plan waarin we de taken en verantwoordelijkheden van elk teamlid duidelijk definieerden.*

*Een belangrijk onderdeel van ons proces was de dagelijkse stand-up meetings. Tijdens deze bijeenkomsten bespraken we de voortgang van het project, eventuele obstakels en de taken die voor de komende dag gepland stonden. Deze meetings hielpen ons om eventuele problemen snel aan te pakken.*

*Daarnaast hebben we gebruik gemaakt van verschillende tools en technologieën om onze samenwerking te verbeteren. We hebben bijvoorbeeld Trello gebruikt om onze taken te organiseren en de voortgang bij te houden. Dit zorgde voor een overzichtelijke en gestructureerde werkomgeving.*

*Gedurende de realisatiefase hebben we ook veel aandacht besteed aan het testen van onze ontwikkelingen. Door regelmatig te testen, konden we bugs en problemen vroegtijdig identificeren en oplossen, wat bijdroeg aan de kwaliteit van ons eindproduct.*

## 2. De sprint backlog (planning), voeg een screenshot toe van Trello

Afbeelding met tekst, schermopname, software, Multimediasoftware

Automatisch gegenereerde beschrijving

## 3. Organiseren en uitvoeren van de test(en)

We begonnen met het organiseren van een presentatie waarin we de voortgang van ons project en de nieuwe functies die we hadden geïmplementeerd, demonstreerden. Deze presentatie diende als een eerste testmoment om feedback te verzamelen van onze teamleden en mensen buiten ons team.

We begonnen met het presenteren van een presentatie waarin we de voortgang van ons project en de nieuwe functies die we hadden geïmplementeerd. Deze presentatie diende als een eerste testmoment om feedback te verzamelen van onze klasgenoten en leraar.

Daarnaast hebben we een Google Forms-enquête gemaakt om gedetailleerde feedback te verzamelen. Deze enquête bevatte gerichte vragen over de verschillende aspecten van ons project, zoals de sprites, de wapens/schieten, auto systeem, movement/rotation en eventuele bugs of problemen die gebruikers tegenkwamen.

## 4. Op basis van test resultaten (product)

Mensen vonden onze sprites mooi en passend voor wat we gaan; een topdown gta soort spel en we hebben wel feedback gekregen, bijvoorbeeld de pivot van onze sprites is niet precies in het midden van de speler wanneer je de speler draait. Dit zorgt voor een niet aangewende effect soms maar dat is juist waar wij voor gingen omdat het uit ziet alsof de speler echt zijn rug draait.

Over guns en shooting hebben wij ook positieve dingen gehoord maar een paar mensen die hadden ook feedback; bijvoorbeeld graag een reloading animation of iets visueels zien zodat zij weten dat ze hebben gereload, en een effect of meer impact zien op de vijand als de kogel hem raakt. Op deze feedback werken we al (voornamelijk de bullet impact effect).

Ik had ook een lijst met wapens die wij toe kunnen voegen naar de game gemaakt voor het feedbackformulier zodat mensen kunnen aangeven wat ze het meest willen en de top wapens waren shotgun, grenades, assault rifles en sniper rifles. Met een bespreking over wat wij willen en andere guns die wij kunnen maken gaan we meer wapens implimenteren in onze game.

## 5. Reflectie op eigen functioneren (samenwerken)

We werkten echt goed samen! We hadden altijd wel progressie en hielden elkaar goed op de hoogte van hoe ver we waren met alles. Het was fijn om te zien wat de ander had gedaan en wat we nog moesten doen. We konden altijd makkelijk overleggen over wat we wilden in de game, en als we het even niet wisten, was het altijd snel opgelost.

## 6. Nieuwe user stories op basis van het verbetervoorstel

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Naam student:** | Alkan Cakir | | |
| **Nummer & Titel**: | 1. Building Sprites | | |
| **Omschrijving**: | | | |
| Als speler wil ik meerdere buildings in de map hebben zodat de map meer gevuld is. | | | |
| **Business Value:** | 2 | **Story Points:** | 8 |
| **Acceptatiecriteria**: | | | |
| * Building sprites zijn top down. * Building sprites zijn groter dan onze andere sprites. * Pushen naar Github. | | | |
| **Naam student:** | Zeineb Ibrahim | | |
| **Nummer & Titel**: | 1. Enviroment sprites | | |
| **Omschrijving**: | | | |
| Als speler wil ik een leuke omgeveing om mij heen zien zodat ik een leukere spelervaring heb. | | | |
| **Business Value:** | 1 | **Story Points:** | 8 |
| **Acceptatiecriteria**: | | | |
| * Er zijn bomen gemaakt * Er zijn extra details toegevoegt * Er zijn banken gemaakt * Er zijn dieren met animaties * Pushen naar github | | | |

# Sprint 03

## 1. De realisatie (proces)

*Tijdens de realisatiefase van ons project hebben we geprobeerd een duidelijke werkwijze te volgen om de game af te maken. We verdeelden de taken zodat iedereen wist wat hij of zij moest doen, zodat we gericht aan de slag konden.*

*We hebben dagelijks even kort overlegd als team om te kijken hoe het ging, wat goed werkte en waar we nog wat konden verbeteren. Soms praatten we iets te veel, maar het zorgde er wel voor dat we elkaar konden motiveren en nieuwe ideeën konden bedenken om de game beter te maken.*

*Ook hebben we tools zoals Trello gebruikt om overzicht te houden en bij te houden welke taken nog gedaan moesten worden. Dit hielp ons om gefocust te blijven en niet afgeleid te raken.*

*Het testen van de game was ook een belangrijk onderdeel van de fase. Door regelmatig te testen, konden we bugs snel vinden en oplossen, wat de kwaliteit van de game verbeterde. Ondanks wat mindere momenten van motivatie, hebben we toch doorgewerkt en steeds meer progressie geboekt. Het doel was om de game af te krijgen, en we kwamen steeds dichter bij dat punt.*

## 2. De sprint backlog (planning), voeg een screenshot toe van Trello

Afbeelding met tekst, schermopname, software, Multimediasoftware

Automatisch gegenereerde beschrijving

## 3. Organiseren en uitvoeren van de test(en)

Wij hebben tijdens de voortgangspresentatie om feedback gevraagd, maar daarnaast heb ik ook een Google Form gemaakt die gebaseerd is op onze use cases.

We hebben waardevolle feedback ontvangen over verschillende aspecten van de game, zoals gebouwen, de shop-UI, AI-bewegingen en het aantal vijanden in de game. Deze input helpt ons om de game verder te verfijnen en een betere spelervaring te creëren.

## 4. Op basis van test resultaten (product)

* **Gebouwen:** Er is aangegeven dat de gebouwen meer variatie en detail nodig hebben om de wereld levendiger en interessanter te maken.
* **Shop-UI:** Testers vonden de shop-interface onduidelijk en suggereerden een visuele upgrade en betere navigatie.
* **AI-beweging:** De AI-bewegingen worden als voorspelbaar ervaren. Meer dynamische en complexe AI-patronen zouden de uitdaging en spelervaring verbeteren.
* **Aantal vijanden:** Er is feedback gekomen dat de hoeveelheid vijanden soms onevenwichtig aanvoelt. Dit vraagt om betere balancering om de moeilijkheidsgraad consistent te houden.
* **Day-and-night cycle:** De testers vonden de day-and-night cycle een leuke toevoeging, maar merkten op dat er visueel meer kan worden gedaan om deze overgangen te benadrukken, zoals licht- en schaduweffecten.

## 5. Reflectie op eigen functioneren (samenwerken)

Het samenwerken ging goed, omdat we veel met elkaar praatten en daardoor altijd tot goede ideeën kwamen. We luisterden naar elkaars suggesties en bouwden voort op wat we hadden besproken. Dit zorgde ervoor dat we flexibel konden inspelen op situaties en snel wisten wat we moesten doen. We hadden duidelijk voor ogen wat onze taken waren, waardoor de voortgang soepel verliep. De positieve sfeer en goede communicatie maakten de samenwerking efficiënt en zorgden ervoor dat we het gewenste resultaat haalden.

## 6. Nieuwe user stories op basis van het verbetervoorstel

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Naam student:** | Alkan Cakir | | |
| **Nummer & Titel**: | 1. Day en Night cycle | | |
| **Omschrijving**: | | | |
| Als speler wil ik dat het donker en licht kan worden zodat het spel realistischer lijkt en er meer variatie in ons spel is. | | | |
| **Business Value:** | 2 | **Story Points:** | 2 |
| **Acceptatiecriteria**: | | | |
| * De day en night cycle is gebasseerd op een tijd op de klok * Het is niet te donker of te licht * Pushen naar Github | | | |
| **Naam student:** | Esat Yavuz | | |
| **Nummer & Titel**: | 1. Responsive Camera Movement | | |
| **Omschrijving**: | | | |
| Als speler wil ik dat de camera met de speler/auto bewegingen meebeweegt zodat de spel wat meer interactief en smooth voelt | | | |
| **Business Value:** | 1 | **Story Points:** | 3 |
| **Acceptatiecriteria**: | | | |
| * Camera beweegt met WASD bewegingen mee * Camera beweegt met auto voorkant en achterkant mee * Camera zoomt uit wanneer de auto heel snel is * Alles werkt smooth en jittert niet * Pushen en mergen in github | | | |

# Sprint 04

## 1. De realisatie (proces)

*…*

## 2. De sprint backlog (planning), voeg een screenshot toe van Trello

…

## 3. Organiseren en uitvoeren van de test(en)

…

## 4. Op basis van test resultaten (product)

…

## 5. Reflectie op eigen functioneren (samenwerken)

…

## 6. Nieuwe user stories op basis van het verbetervoorstel

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Naam student:** |  | | |
| **Nummer & Titel**: | … | | |
| **Omschrijving**: | | | |
| Als … wil ik … zodat … | | | |
| **Business Value:** | 1-5 | **Story Points:** | 0,0.5,1,2,3,5,8,13,20 |
| **Acceptatiecriteria**: | | | |
| * Criteria 1… * Criteria 2… * Criteria 3… * Etc. | | | |
| **Naam student:** |  | | |
| **Nummer & Titel**: | … | | |
| **Omschrijving**: | | | |
| Als … wil ik … zodat … | | | |
| **Business Value:** | 1-5 | **Story Points:** | 0,0.5,1,2,3,5,8,13,20 |
| **Acceptatiecriteria**: | | | |
| * Criteria 1… * Criteria 2… * Criteria 3… * Etc. | | | |