**Sjabloon 5**

Developer Log

**B1-K2-W3**

Afbeelding met Lettertype, symbool, Graphics, logo

Automatisch gegenereerde beschrijving

Voor- en achternaam: Alkan Cakir

Leerling nummer: 0355617

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

1. **Wat is er in sprint 1 bereikt?***In sprint 1 hebben wij een goed idee gekregen van wat voor game wij willen maken. Wij hebben eerst veel onderzoek gedaan naar onze doelgroep en daaruit hebben wij gekozen wat wij in onze game willen gaan toevoegen.*

*Wij hebben ook bijna alle sjablonen af gemaakt en ingeleverd.*

1. **Beschrijf mogelijke uitdagingen, obstakels en als die er zijn oplossing(en).***Een grote uitdaging in sprint 1 was dat we minder les tijd hadden om onze sjablonen te maken en ons idee te bedenken, want meer dan de helft van ons groepje moest naar een reken examen. We hebben uiteindelijk als groepje de tijd die we hebben verloren heel goed goed gemaakt door heel hard te werken en ook heel goed te bespreken wat iedereen gaat doen, zodat iedereen een idee had waar we mee bezig waren.*
2. **Geleerde lessen.***Ik heb geleerd dat het heel handig is om alles te sorteren. Wij hebben op teams bij het bestanden mapje allemaal mapjes gemaakt om al onze bestanden in te sorteren. Dit heeft heel goed geholpen om alles overzichtelijk te houden.*
3. **Vragen en onduidelijkheden.***Ik heb geen vragen of onduidelijkheden, want wij bespreken heel goed wat wij gaan doen en wie dat gaat doen.*
4. **Feedback** **en** **waardering.***Mijn waardering is dat wij heel goed bespreken en laten weten wat wij gaan doen. Dit is heel fijn, want dan weet ik dat niemand niks doet en dat er altijd wel aan iets gewerkt word.*

*Mijn feedback is dat wij soms nog wel iets te veel afdwalen, maar dat pakken wij altijd wel vaak op en gaan dan verder met hard werken.*

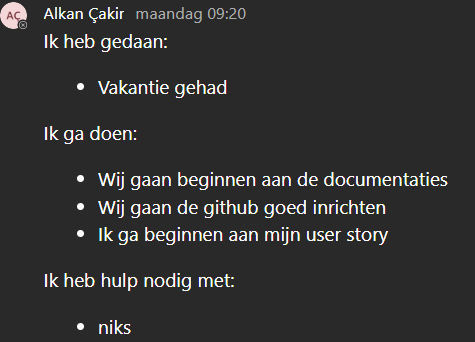
1. **Verbeterpunten voor volgende sprint.***Een verbeterpunt voor onze volgende sprint is dat wij soms iets minder moeten praten terwijl wij ons werk doen. Als wij teveel praten kunnen wij afgeleid worden en dat is natuurlijk niet de bedoeling.*
2. **Persoonlijk welzijn.***Ik voelde me goed in deze sprint, maar als was wel een klein beetje stress. Dat komt doordat wij op de maandag heel weinig tijd hadden om te werken, omdat veel mensen naar de reken examen moesten gaan en de tijd die we hadden verloren moesten we daarna weer goed gaan maken.*
3. **Actiepunten voor de volgende sprint.***Actiepunten voor de volgende sprint zijn dat ik een start wil maken aan de sprites. Wij moeten namelijk heel veel sprites maken, want dit is een heel belangerijk aspect in onze game.*

Ik wil daarna ook een begin maken aan onze user stories in Unity.

# Sprint 2

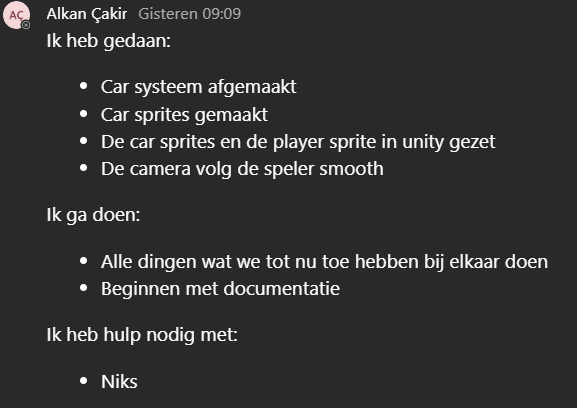
1. **Kopie/screenshots van je DAILY StandUps.***Afbeelding met tekst, schermopname, Lettertype

   Automatisch gegenereerde beschrijving*

**

*Afbeelding met tekst, schermopname, Lettertype

Automatisch gegenereerde beschrijving*

**

*Afbeelding met tekst, schermopname, Lettertype

Automatisch gegenereerde beschrijving*

1. **Wat is er in sprint 2 bereikt?***We hebben de belangrijkste onderdelen van de game gemaakt, zoals schieten, autorijden en een enemy. Op dit moment hebben we nog maar één soort enemy, maar ons plan is om later meerdere soorten NPC’s toe te voegen, zodat de game meer variatie en uitdaging krijgt. Daarnaast hebben we tijdens het project goed gebruik gemaakt van Trello om al onze taken bij te houden en ervoor te zorgen dat iedereen weet wat er gedaan moet worden. We hebben ook veel overlegmomenten gehad waarin we samen hebben besproken wat we van het idee vinden en welke nieuwe functies we nog zouden kunnen toevoegen om de game nog leuker te maken.*
2. **Beschrijf mogelijke uitdagingen, obstakels en als die er zijn oplossing(en).***Er waren in het begin veel bugs met de auto, waardoor ik het hele systeem opnieuw moest maken. De auto werkt nu beter, maar de camera hapert nog steeds, en dat willen we nog fixen. Er waren ook bugs met de speler: als je tegen de auto aan liep en met de muis ging rotaten, begon de speler vanzelf te bewegen. We hebben dit opgelost door de speler een circle collider te geven in plaats van een box collider. Sinds die aanpassing werkt de interactie tussen de speler en de auto goed, en zijn de problemen met het bewegen opgelost.*
3. **Geleerde lessen.***Ik heb geleerd dat het belangrijk is om de Trello goed bij te houden, zodat iedereen precies weet waar iemand mee bezig is en wat er nog moet gebeuren. Dit maakt het makkelijker om samen te werken en zorgt ervoor dat je niets over het hoofd ziet. Ook heb ik geleerd hoe belangrijk het is om je code overzichtelijk te houden. Als ik mijn code van de auto in het begin al beter had georganiseerd, was het veel makkelijker geweest om de bugs sneller op te lossen. Daarnaast heb ik geleerd dat goed overleggen met je groepje voordat je aan een taak begint, heel handig is. Door van tevoren afspraken te maken en ideeën uit te wisselen, weet je precies wat je moet doen en voorkom je onnodige fouten of misverstanden tijdens het maken van de game.*
4. **Vragen en onduidelijkheden.***Ik heb geen vragen of onduidelijkheden, omdat we in ons groepje alles goed bespreken. We overleggen duidelijk wat we gaan doen en wie welke taak oppakt. Als ik toch een vraag had en mijn groepje het antwoord niet wist, vroeg ik het aan een ander groepje of aan de leraren. Hierdoor konden we altijd snel verder met ons werk.*
5. **Feedback** **en** **waardering.***Mijn feedback is dat we soms iets te weinig werken en te veel praten, maar er zijn ook momenten waarop we juist heel productief zijn en bijna niet praten omdat we zo druk bezig zijn met onze taken. We moeten ervoor zorgen dat we een goede balans vinden tussen praten en daadwerkelijk aan de slag gaan. Aan de andere kant waardeer ik dat we als groepje altijd goed onze voortgang bijhouden. We zorgen ervoor dat we regelmatig onze taken en doelen bespreken, en we laten zien wat we al hebben bereikt. Dit helpt ons om op de goede weg te blijven en zorgt ervoor dat we als team goed blijven samenwerken.*
6. **Verbeterpunten voor volgende sprint.***In de volgende sprint moeten we minder praten en meer doen. Soms zijn we te veel bezig met praten over wat we gaan doen, in plaats van meteen aan de slag te gaan. We moeten zorgen dat we meer focus hebben en sneller beginnen met werken.*

*Ook moet ik mijn code netter en duidelijker schrijven. Als ik de code beter organiseer, met logische namen en wat opmerkingen, wordt het makkelijker om later dingen aan te passen of fouten op te lossen.*

1. **Persoonlijk welzijn.***Ik voelde me goed in deze sprint, alles liep heel goed. We hadden geen belemmeringen en konden meteen aan de slag. We kwamen goed vooruit en alles ging zoals gepland, zonder vertraging of stress.*
2. **Actiepunten voor de volgende sprint.***In de volgende sprint willen we de map verder afmaken en veel nieuwe sprites toevoegen om de game visueel beter te maken. Ook willen we beginnen met het maken van verschillende NPC's, zodat er meer variatie komt in de game en het interessanter wordt voor de speler.*

# Sprint 3

1. **Kopie/screenshots van je DAILY StandUps.***…*
2. **Wat is er in sprint 3 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.**…

# 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.**…