**Sjabloon 6**

Verbetervoorstel

**B1-K2-W5**



Geschreven door (voor- en achternaam): Roni Morad

Gecontroleerd door (voor- en achternaam): 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)

*…*

## 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. | | | |

# Sprint 03

## 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. | | | |

# 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. | | | |