**Sprint reviews**

**Individueel:** Arne van Ommen

**Datum:** 27-01-2020 - 07-02-2020

**Review:**

**Start:** In eerste instantie gingen we nadenken over wat we zouden maken en Nikkie wou iets met pastel kleuren doen. En dat bracht mij bij een art piece die een artist op twitter had gemaakt, die ik had gezien. Die heb ik Nikkie laten zien en dat vond hij gaaf en hij wou daar ook mee verder.

**Werk:** Ik ben in eerste instantie begonnen met de player controller & camera controller, wachtend tot het water was geïmplementeerd was. Nadat ik movement voor op het land klaar had en het water nog niet helemaal klaar was en we problemen hadden met de repository, moest ik eerst de repository fixen voordat het water afgemaakt kon worden, daarna ben ik bezig gegaan met een beetje UI en de mogelijkheid van photo mode oftewel HUD’less mode, zodat die eis van het PvE er in zat. Toen ben ik bezig gegaan met wat muziek vinden voor op de achtergrond en toen ik dat gevonden had, was het water zo goed als af. Dus ik ben aan het zaterdag bezig geweest met het water movement en de transitie.

In de start van week 2 ben ik bezig gegaan met het implementeren van de animaties van de speler. Nadat ik flink heb gestunteld met animaties voor de speler hebben we besloten op een goedwerkende playercontroller met animaties te importeren, zodat ik niet te lang blijf aanknooien met de player en ik me kan focusen op de generation van de environment.

**Verloop:** Het ging erg snel van start. Al erg snel een idee waar we verder mee wouden, maar toen begon het lastiger te worden, omdat ik gelijk teveel op mijn bord nam en ziek werd en Nikkie zat niet heel lekker in zijn vel.

**Oplossing:** Voor mij was de oplossing makkelijk en heb ik besloten om alles voor mijzelf opnieuw in te plannen, een beter overzicht te creeren en dan maar een paar weekjes langer werken. Verder hebben we dus besloten om een player controller met animaties te regelen, zodat ik verder kan werken met dingen die een hogere prioriteit hebben.

**Einde sprint 1**

**Individueel:** Arne van Ommen

**Datum:** 10-02-2020 - 21-02-2020

**Review:**

**Start:** Ik heb een week lang gewacht en ben ondertussen bezig gegaan in een nieuw unity project een mooie omgeving te maken, terwijl Nikkie contact op zou nemen met de maker van de nieuwe player controller, aangezien die player controller problemen gaf, dat duurde voor mij te lang dus na een week ben ik zelf weer bezig gegaan met een player controller.

**Werk:** Ik ben dus bezig geweest met een nieuwe omgeving te maken met post processing en de scene een beetje fleur te geven, daarna ben ik opnieuw begonnen met een player controller.

**Verloop:** In de tussentijd was er bijna geen communicatie en dat zorgde ervoor dat we langzamer gingen werken. Daarover ben ik naar de leraren gegaan en heb dit gemeld, aangezien dit niet goed is voor het project.

**Oplossing:** Ga naar de leraren en opdrachtgever en leg alles uit en daarna overleg met Nikkie om opnieuw een plan op te stellen.

**Einde sprint 2**

**Individueel:** Arne van Ommen

**Datum:** 24-02-2020 - 6-03-2020

**Review:**

**Start:** Ik heb ook nog veel werk voor mijn bijbaan, dat was niet slim van mij. Ik heb nogmaals weer teveel hooi op mijn vork genomen en ik raak erg overstuur, na de eerste week raak ik de energie/flexibiliteit kwijt om te programmeren en krijg ik een aanval. Gelukkig moest ik de dag na de aanval, naar een intake voor de psycholoog en heeft die me wat hulp geboden. Daarna ben ik zo snel mogelijk wezen overleggen met leraren en de opdrachtgever en hebben zij mij duidelijk gekregen, dat het examen niet zo groot is als ik dacht, wat mij iets meer rust gaf.

**Werk:** Aangezien ik een week niet heb kunnen werken en ik meer rust nodig had, heb ik het rustig aan proberen te doen, aan het eind van de week ben ik toch bezig gegaan met de player controller, de planning opnieuw maken en de controller werkend te krijgen.

**Verloop:** Het ging eerst dramatisch slecht, maar door de snelle actie die is uitgevoerd en de verduidelijking van het eigenlijke examen werk ben ik weer op mijn pootjes terecht gekomen.

**Oplossing:** Snel actie ondernemen als er iets mis gaat, maar soms leer je te laat dat het mis gaat.

**Einde sprint 3**

**Individueel:** Arne van Ommen

**Datum:** 9-03-2020 - 20-03-2020

**Review:**

**Start:** Nadat mijn misverstand verduidelijkt was zijn we snel van slag gegaan met een nieuw planning, ik heb een nieuwe character controller gemaakt en ben weer gaan presenteren we hebben weer een goede basis neergelegd om verder mee te gaan.

**Werk:** We hebben dus een nieuwe planning gemaakt en ik heb direct een nieuwe character controller gemaakt, die nu wel goed is. Daarnaast heb ik Photo mode bijna helemaal kunnen hergebruiken en heb ik het verbeterd. Nu heb ik alles werken met een Xbox controller. Nu dacht ik eerst zelf een spline tool te maken, maar na wat onderzoek leek het meer tijd te gaan kosten dan ik eraan wou besteden, dus hebben we de keus gemaakt om een asset ervoor te zoeken, die hebben we dus ook gevonden en zo heb ik ook weer wat plannings tijd op kunnen korten.

**Verloop:** Al snel merkte ik dat de basis deze keer veel steviger was en dat het dus ook makkelijker werken was.

**Oplossing:** Een goed begin is het halve werk.

**Einde sprint 4**

**Individueel:** Arne van Ommen

**Datum:** 23-03-2020 - 03-04-2020

**Review:**

**Start:** Nadat ik door had hoe de spline tool in elkaar zat was het erg eenvoudig om een flock van fish modellen te maken en die er dan langs te laten zwemmen, toen dat klaar was ben ik bezig gegaan met de PvE eis van de rumble feature en die heb ik met een plugin voor elkaar gekregen sinds unity controller vibratie niet zelf kan. Het werk is erg snel gegaan in deze 2 weken.

**Werk:** De spline tool heb ik gebruikt voor de fish flocks als een pad en daarna heb ik een rumble feature geimplementeerd, daarnaast heb ik die lopen testen en al gauw was ik bezig met de clues, een audio manager en wat minor tweaks aan mijn voorgaande werk.

**Verloop:**  Het werk verliep razendsnel voor mij en heb dus heel veel kunnen doen, helaas liep het level design al iets achter en wordt dat steeds iets meer.

**Oplossing:** Een goede oplossing zou zijn dat ik het werk zou kunnen overnemen, maar het is sowieso niet mijn forte en daarnaast heb ik zelf ook nog werk liggen.

**Einde sprint 5**

**Individueel:** Arne van Ommen

**Datum:** 20-04-2020 - 8-05-2020

**Review:**

**Start:** Als snel had ik de scripts af en ben ik wat gaan tweaken.

**Werk:** De laatste dingen heb ik snel afgerond en ik was klaar voor de examens, zodat ik snel feedback van mensen in de game kon verwerken.

**Verloop:**  Het begin verliep snel, maar daarna liep ik tegen dingen aan die niet waren goedgekeurd, waardoor ik niet verder met het examen kon, na een nieuwe poging was er misverstand en had ik een onvoldoende waardoor ik het opnieuw moet doen en het werk nog verder wordt uitgesteld.

**Oplossing:** Er waren niet veel dingen die ik had kunnen doen, want als je van mening bent dat iets goed is, dan ga je er geen vragen over stellen. Maar misschien had meer contact met de leraren geholpen

**Einde sprint 6**

**Individueel:** Arne van Ommen

**Datum:** 11-05-2020 - 22-05-2020

**Review:**

**Start:** Ik ben direct klaar gaan maken voor het examen de volgende dag en ben goed van start gegaan.

**Werk:** Na alles klaar gemaakt te hebben voor de gebruikerstest, heb ik eindelijk de gebruikerstest kunnen uitvoeren en had ik als snel wat feedback om mee te werken. Dat heb ik ook direct de eerste week geimplementeerd en de tweede week begon ook weer met de volgende test, dus heb ik een hele sprint kunnen uitbesteden aan alle feedback die ik te doen had.

**Verloop:**  Het verliep razendsnel, al gauw had ik feedback verwerkt en was ik klaar voor de volgende ronde, die daarna hetzelfde verliep en weer snel feedback verwerkt had.

**Oplossing:** Er waren niet echt veel dingen die beter konden, als ik dan toch iets wil noemen is dat, dat ik iets meer tijd tussen de tests had willen inplannen zodat, ik meer feedback kon verwerken.

**Einde sprint 7**

**Individueel:** Arne van Ommen

**Datum:** 25-05-2020 - 01-06-2020

**Review:**

**Start:**

**Werk:**

**Verloop:**

**Oplossing:**

**Einde sprint 8**