Sprintverslag Sprint 1

# Story Size Meeting

## User Story 1 – World map + Character (Story Size: 8)

We hebben deze user story deze size gegeven omdat het maken van de world map oa aardig wat tijd kostte. Zo moesten we onderzoek doen naar welke programma's we het beste konden gebruiken. Het maken van de map duurde ook een tijd voordat alle partijen in overeenstemming waren betreffende de vormgeving.

Het karakter daarentegen kostte wat minder tijd. Wel zijn we een lange tijd bezig geweest met het zoeken naar het perfecte karakter.

## User Story 2 – Prologue (Story Size: 2)

De proloog is erg snel geschreven. In de proloog wordt doorgenomen wat het verhaal is achter het spel.

## User Story 3 – BGM (Story Size: 1)

Dit was een bijpassend deuntje vinden wat de sfeer van het spel versterkt.

## User Story 4 – Main Screen (Story Size: 3)

Main screen kostte wat meer tijd omdat daar wat meer coderen bij kwam kijken. Ook zijn we bezig geweest in Photoshop om de main screen echt mooi te krijgen.

# Sprint Planning

## User Story 1 – World map + Character (Story Size: 8) [Contributors: Arsalan Anwari, Diego Nijboer, Coen Schoof]

Aan Coen en Diego de taak om een passende map te maken voor de game. Hierbij komt nauwe samenwerking kijken met Arsalan die de map goed moet keuren om collision te implementeren. Character design, player movement en camera movement zal door Arsalan, Leon en Diego gedaan worden.

## User Story 2 – Prologue (Story Size: 2) [Contributors: Coen Schoof, Leon Zhang]

De proloog zal Coen schrijven. Leon zal de implementatie hiervan doen.

## User Story 3 – BGM (Story Size: 1) [Contributors: Leon Zhang]

De BGM zal Leon uitzoeken.

## User Story 4 – Main Screen (Story Size: 3) [Contributors: Leon Zhang, Coen Schoof]

De main screen qua vormgeving en implementatie zal gedaan worden door Leon.

# Sprint Review

## Welke taken zijn uiteindelijk voldaan en welke taken niet

Alle taken zijn voldaan.

## Demo testen

Zie testrapport.

## Volgende sprint bespreken

Zie ‘Scrumverslag Sprint 2’.

# Sprint Retrospective

## Welke dingen moeten we niet meer doen?

* Ruzie maken
* Onredelijke taakverdeling
* De focus verkeerd leggen tijdens het werken
* Neiging om waterfall methode toe te passen
* Afwachten/uitstellen van de sprint, wanneer mensen hun taak niet af hebben

## Welke dingen zouden we moeten doen?

* Meer als een team samenwerken
* Op tijd komen
* Betere communicatie
* Sneller maatregelen nemen wanneer er vertragingen opkomen

## Welke dingen gingen goed en moeten we blijven doen?

* Nadat we begrepen hadden hoe sprints in elkaar zaten, werken we nu een stuk meer gestructureerd
* Teamvergaderingen bij problemen
* Aan de benodigde uren komen