Scrumverslag Sprint 2

# Story Size Meeting

## User Story 5 – Tutorial (Story Size: 5)

Na de eerste sprint, is deze user story in onze ogen wat makkelijker dan de vorige paar user stories van de eerst sprint. Wat er bij komt kijken is dan eigenlijk ook het animeren/scripten van de personages naar een bepaalde locatie, waarbij de speler geen input kan hebben.

We geven deze user story een story size van 5, omdat deze wel wat coderen vereist, maar niet al te veel coderen vereist.

## User Story 6 – Shooting (Story Size: 7)

Deze user story vergt wel wat meer werk dan de andere user stories tijdens deze sprint. We moeten met redelijk veel aspecten rekening houden, waaronder de projectielsnelheid, hoeveel keer je achter elkaar mag schieten, wanneer de pijl verdwijnt, etc.

We geven deze user story een story size van 7. We moeten kijken hoe we de verschillende aspecten aan deze user story moeten implementeren in het spel en daar is onderzoek bij nodig. We hebben al een redelijk idee, maar of het realiseerbaar is weten we nog niet.

## User Story 7 – SFX (Story Size: 1)

Dit is geen lastige taak, enige wat we hoeven te doen is het opzoeken van soundeffecten en deze koppelen aan bepaalde acties in het spel.

We geven deze user story een story size van 1. Het is voornamelijk een geluidje opzoeken en deze laten afspelen wanneer een bepaalde actie wordt gedaan.

# Sprint Planning

## User Story 5 – Tutorial (Story Size: 6)

### Task 1: Create Dialogues [Contributors: Coen Schoof]

Omdat het gaat om een RPG, hebben we besloten om ook voor tijdens het spelen wat dialogen in te zetten. Deze horen de speler informatie te verschaffen, waarbij hij snapt waar het verhaal over gaat en tegelijk begrijpt wat de controls zijn.

### Task 2: Oof’s living room scene [Contributors: Leon Zhang]

We hebben bedacht om de eerste scene af te laten spelen in het huis van de hoofdpersoon. We hebben hierbij een nieuwe map nodig en ook een nieuwe sprite voor de andere character.

### Task 3: Create Tutorial [Contributors: Leon Zhang, Coen Schoof, Arsalan Anwari]

Het implementeren van de tutorial lijkt ons niet heel lastig. Arsalan geeft dan een korte uitleg over hoe de code werkt, waarbij Coen en Leon daaruit verder werken. We moeten dan een scene animeren vanuit de kamer van de hoofdpersoon tot aan het moment dat de speler daadwerkelijk zelf met de controls moet gaan bewegen.

## User Story 6 – Shooting (Story Size: 7)

### Task 1: Shooting Logic [Contributors: Arsalan Anwari, Diego Nijboer]

Hier komt bij kijken hoe snel het projectiel moet gaan, hoe vaak er een projectiel afgevuurd mag worden, hoelang de afstand is die het projectiel mag afleggen, wanneer het projectiel moet verdwijnen van het scherm, etc.

### Task2: creating sprites for Bow and Arrow [Diego Nijboer]

Het maken van de bow en arrow sprites. Deze taak is optioneel.

## User Story 7 – SFX (Story Size: 1)

### Task 1: SFX [Diego Nijboer, Arsalan Anwari]

Het opzoeken van verschillende soorten soundeffecten en deze bij een bepaalde actie plaatsen.

## Merging Sprint 1 and Sprint 2

De samenvoeging van de eerste en de tweede sprint ging vrij gemakkelijk. Doordat voornamelijk Arsalan de meest complexe code begreep, was het voor hem ook niet zo moeilijk om deze dan samen te voegen. Hier en daar waren wel wat bugs opgetreden, maar deze zijn op een flexibele manier opgelost.

# Sprint Review

## Welke taken zijn uiteindelijk voldaan en welke taken niet

Alle taken zijn voldaan.

## Demo testen

Zie testverslag

## Volgende sprint bespreken

De volgende sprint is te zien in het bestand ‘Scrumverslag Sprint 3’.

# Sprint Retrospective

## Welke dingen moeten we niet meer doen?

* Te laat komen.
* Te lang doorwerken op een dag.

## Welke dingen zouden we moeten doen?

* Meer met elkaar samen zitten.
* Meer gebruik maken van github.

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

* Doordat we wat achterstand hadden gelopen van de eerste sprint, hebben we met z’n allen in het weekend doorgewerkt.
* Hoewel we nauwelijks bij elkaar kwamen, is het ons toch gelukt om de meeste taken onafhankelijk van elkaar af te krijgen. We werkten hierbij in paren.
* We hebben veel taken die moeilijk waren enorm versimpeld, zodat we toch een werkbaar product kunnen laten zien.