SCrumverslag Sprint 3

# Story Size Meeting

## User Story 8 – Entrances (Story Size: 2/10)

Het maken van een entry is in onze ogen nu wel een stuk makkelijker. We geven het een story size van 2, omdat de implementatie hiervan niets anders is dan het switchen van een state en een map met de code die wij hebben geschreven.

## User Story 10 – Enemies (Story Size: 8/10)

Het maken en bedenken van een AI dat richting de main character gaat schieten, is in onze ogen wel een nieuwe uitdaging, vandaar dat we het een story size van 8 geven.

# Sprint Planning

## User Story 8 – Entrances (Story Size: 2/10) [Contributors: Leon Zhang, Coen Schoof]

### Task 1: Entries

Het implementeren van de ingangen waarop de speler switched van states en map.

### Task 2: Temple of Ossas

Een nieuwe map bedenken waar de speler eventueel naartoe kan ‘switchen’. Tevens ook het eindlevel met de eindbaas Ossas.

## User Story 10 – Enemies (Story Size: 8/10) [Contributors: Arsalan Anwari, Diego Nijboer]

### Task 1: Enemies

### Task 2: Boss Battle

## Scrumverslagen afronden [Contributors: Leon Zhang, Coen Schoof]

Om even de laatste puntjes op de i te zetten, hebben Leon en Coen nog even de laatste paar dingen qua documentatie in elkaar gezet, zodat deze te zien zijn in een scrumverslag.

## Technisch verslag opstellen [Contributors: Arsalan Anwari, Diego Nijboer]

Meest technische kant van dit project werd gedaan door Arsalan Anwari en Diego Nijboer. Daarom zullen zij voornamelijk werken aan het technisch verslag.

## Merge Sprint 2 en Sprint 3

Het samenvoegen van de functionaliteiten van deze sprint met alle functionaliteiten van de vorige sprint is zal niet al te lastig zijn. In onze vorige sprint hadden we al rekening mee gehouden dat het schieten ook met collision moet gaan werken, dus zal deze taak niet heel lastig zijn.

# Sprint Review

## Welke taken zijn uiteindelijk voldaan en welke taken niet

Alle taken zijn voldaan, ondanks dat we weinig tijd hadden.

## Demo testen

Zie ‘Test Rapport Sprint 3’.

## Volgende sprint bespreken

N.v.t.

# Sprint Retrospective

## Welke dingen moeten we niet meer doen?

* Meeste fouten van de vorige sprints hebben we opgelost, dus zijn niet veel zaken meer waarvan we denken dat we verkeerd te werk gaan.

## Welke dingen zouden we moeten doen?

* Meer communicatie naar elkaar toe, scheelt misschien wat tijd als het gaat om code uitleggen.
* Github bijhouden

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

* Realistische sprintplanning
* Harde deadlines
* Eerlijke taakverdeling
* Elkaar helpen wanneer de ander hulp vraagt.