

# Sprint Verslag



Bouke de Vries  
Studentnummer: 1683542  
Datum: 2-2-2019  
Versie 1.1

## **Versiebeheer**

<b>Aanpassingen</b>	<b>Versie</b>	<b>Datum</b>
Eerste document	1.0	1-11-2018
Tweede document nieuwe sprint toegevoegd	1.1	2-2-2019

## Inhoud

1	Backlog .....	4
1.1	User story's .....	4
1.2	Uitleg .....	4
2	Sprints .....	6
2.1.1	Sprint 1 .....	6
2.1.2	Sprint 2 .....	6
2.1.3	Sprint 3 .....	6

# 1 Backlog

## 1.1 User story's

1. Maken van een menu (2 punten)
2. Ontwerpen van Kaarten (4 punten)
3. Maken van het spelbord (4 punten)
4. Maken van het spel logica bord (8 punten)
5. Maken van interactie met de kaarten (4 punten)
6. Technisch bord uitbreiding (5 punten)
7. Compileren van het spel naar WebGL (3 punten)
8. Maken van een countdown timer (3 punten)
9. Maken van levels (4 punten)
10. Positie kaarten vastleggen en munitie per level(8 punten)
11. Maken van een level interactie (5 punten)
12. Maken van een eind menu (3 punten)

## Deel 2

1. Animeren van de kaarten (2 punten)
2. Highscore overzicht toevoegen (5 punten)
3. Highscore systeem/HUD toevoegen (4 punten)
4. Geluid kogel veranderen (1 punten)
5. Power up systeem bouwen (5 punten)  
(Tijdens het bouwen van het powerup systeem is een feedback verwerkt waarin gewenst was om aan te tonen wanneer een power up geactiveerd was en wanneer deze verdwenen was)
6. Nieuwe kaarten toevoegen (3 punten)
7. Power ups toevoegen (3 punten)
8. Geluid spel veranderen (1 punten)
9. Naam spel veranderen (1 punt)
10. Nieuwe achtergrond toevoegen spel (1 punt)
11. Ammo persistent maken (3 punten)  
(Ammo persistentie is gedaan op basis van feedback omdat zo in de game meer hebt aan de power ups en de keuzes die je hier in maakt)

## 1.2 Uitleg

1. In deze user story is het de bedoeling dat een menu gerealiseerd dient te worden dit kan zijn een hoofdscherm waarin zich een knop bevindt om het spel te kunnen spelen.
2. Het is binnen deze story de bedoeling om kaarten te ontwerpen die educatief van waarde kunnen zijn voor de memory game.
3. Binnen deze user story wordt het bord gemaakt dit bord moet bepalen waar de munitiekist ligt met hierbij de bijhorende scores.
4. Binnen deze user story wordt het spel memory geprogrammeerd. Zo zal de focus liggen op het identificeren van twee kaarten en om te controleren of deze kaarten bij elkaar horen.
5. Binnen deze user story is het van belang dat de gebruiker een kaart kan aanwijzen met hierbij een extra ding zoals een effect zoals een crosshair als cursor en een schiet geluid wanneer een op een kaart geschoten wordt.

6. Binnen deze user story is het van belang om programmatisch het bord (level) uit te kunnen breiden met meerdere kaarten.
7. Binnen deze user story is het belangrijk om WebGL te downloaden en het compileren van het spel naar WebGL met hierbij de juiste instellingen.
8. Binnen deze user story is het van belang om een timer te kunnen voegen aan een level zodat de moeilijkheidsgraad ophoogt en aangepast kan worden. Binnen deze timer moet de speler het level zien te halen!
9. Binnen deze user story is het de bedoeling dat meerdere levels gerealiseerd dienen te worden in het spel
10. Binnen deze user story is het belangrijk om programmatisch mogelijk te maken dat de positie van de kaarten aangepast kunnen worden en dat in een level het aantal munitie ook vastgesteld kan worden.
11. Binnen deze user story is het belangrijk een interactie te maken zodat het level uitgespeeld kan worden en verwezen kan worden naar een nieuw level. Dit aan de hand van een transitie animatie.
12. Binnen deze user story dient een credit menu te worden gerealiseerd wanneer het spel is afgelopen.

## Deel 2

1. Binnen deze user story dienen de kaarten in het spel geanimeerd te worden. Zo zal na het voltooiën van deze story de kaarten bewegen in het spel.
2. Binnen deze user story dient een highscore overzicht worden toegevoegd aan het spel dit zal betekenen dat de speler op een scherm de hoogste behaalde highscore kan inzien.
3. Binnen deze user story moet het systeem dat de highscore bijhoudt en laat zien toegevoegd worden. Zo moet het mogelijk zijn in elk level de huidige highscore te zien te zijn en dat deze highscore steeds wordt bijgewerkt na het maken van een combinatie van kaarten.
4. Binnen deze user story zal het geluid van het schieten aangepast moeten worden zodat het meer als een laser klinkt en wat minder echt maakt.
5. Binnen deze user story zal een power up systeem gebouwd moeten worden dit zal de mogelijkheid moeten bieden om zo nieuwe power ups toe te kunnen voegen.
6. Binnen deze user story is het van belang om nieuwe kaarten toe te voegen aan het spel zelf. In dit geval alle landen (vlaggen) van de EU.
7. Binnen deze user story zal power ups worden toegevoegd. Dit kan resulteren in goede en slechte power ups.
8. Binnen deze user story zal het geluid van het spel aangepast moeten worden. Dit geluid zal dan alleen plaats vinden wanneer het spel wordt gestart.
9. Binnen deze user story zal de naam van het spel aangepast worden van "Match Wars" naar "EU Match".
10. Binnen deze user story zal de huidige achtergrond vervangen moeten worden door een nieuwe achtergrond zodat het spel en de naam een duidelijkere betekenis krijgen.
11. Binnen deze user story is het van belang om de huidige manier van ammunitie in het spel aan te passen naar ammunitie die persistent is. In andere woorden in elk level wordt bijgehouden hoeveel kogels de speler overheeft.

## 2 Sprints

De punten die ingedeeld zijn binnen deze hebben betrekking tot de moeilijkheidsgraad van de backlog. De sprints hebben zijn vastgesteld op basis van maximaal 30 punten per sprint. In dit hoofdstuk zijn alle sprints beschreven welke afkomstig zijn uit de backlog.

### 2.1.1 Sprint 1

**Punten:** 27

**Duur:** 21-25 oktober 2018

1. Maken van een menu
2. Ontwerpen van Kaarten
3. Maken van het spelbord
4. Maken van het spel logica bord
5. Maken van interactie met de kaarten
6. Technisch bord uitbreiding

De sprint is behaald aan alle user story's zijn voldaan. Dit is terug te zien in de github repository.

### 2.1.2 Sprint 2

**Punten:** 26

**Duur:** 19 oktober 2018 tot en met 4 december 2018

1. Compileren van het spel naar WebGL
2. Maken van een countdown timer
3. Maken van levels
4. Positie kaarten vastleggen en munitie per level
5. Maken van een level interactie
6. Maken van een eind menu

De sprint is behaald aan alle user story's zijn voldaan. Dit is terug te zien in de github repository.

### 2.1.3 Sprint 3

**Punten:** 29

**Duur:** 16 januari 2019 tot en met 2 februari 2019

1. Animeren van de kaarten (2 punten)
2. Highscore overzicht toevoegen (5 punten)
3. Highscore systeem/HUD toevoegen (4 punten)
4. Geluid kogel veranderen (1 punten)
5. Power up systeem bouwen (5 punten)
6. Nieuwe kaarten toevoegen (3 punten)
7. Power ups toevoegen (3 punten)
8. Geluid spel veranderen (1 punten)
9. Naam spel veranderen (1 punt)
10. Nieuwe achtergrond toevoegen spel (1 punt)
11. Ammo persistent maken (3 punten)

De sprint is behaald aan alle user story's zijn voldaan. Dit is terug te zien in de github repository.