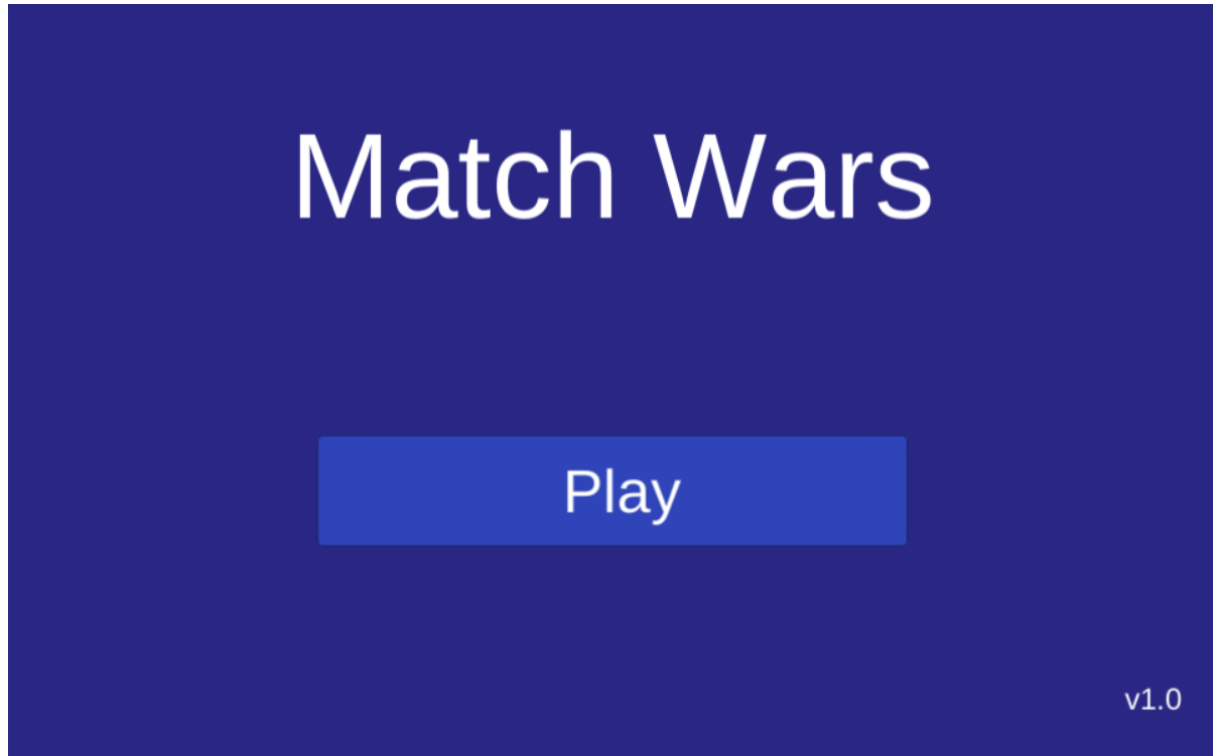


Sprint Verslag



Bouke de Vries
Studentnummer: 1683542
Datum: 1-11-2018
Versie 1.0

Versiebeheer

Aanpassingen	Versie	Datum
Eerste document	1.0	1-11-2018

Inhoud

1	User story's.....	Fout! Bladwijzer niet gedefinieerd.
1.1	Uitleg	4
1.2	Sprints.....	5
1.2.1	Sprint 1	5
1.2.2	Sprint 2	5

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)

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 curser en een schiet geluid wanneer 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.

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.