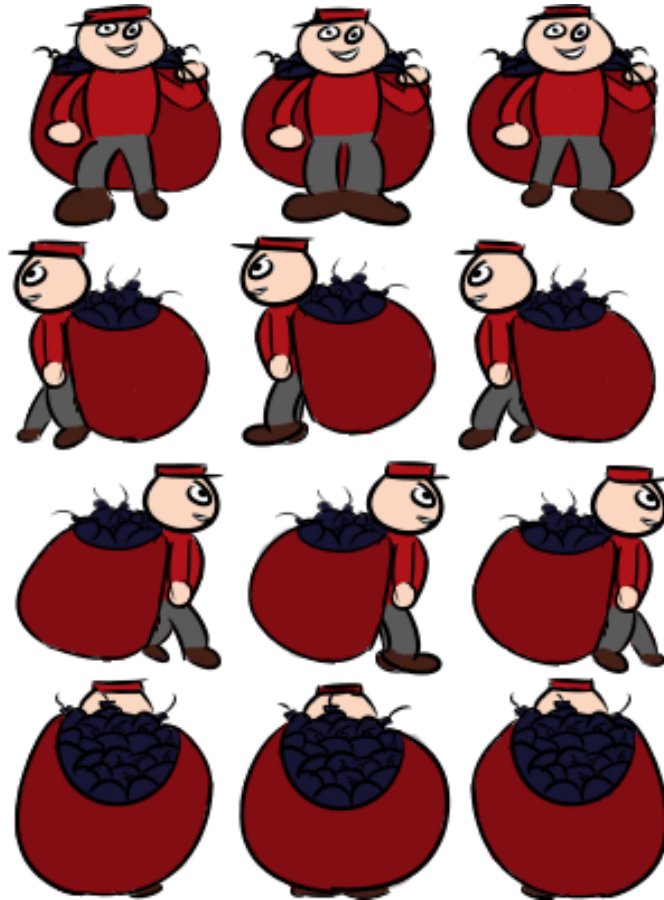


Scrum Verslag



Door:
Joeri Kok,
Joris Heemskerk,
Koen Brave &
Rick Horeman

Inhoudsopgave

Inhoudsopgave	2
Sprint 1	4
Sprint goal	4
Sprint Retrospective	4
Progress	4
Taakverdeling	7
Team performance	8
Verbeterpunten	8
Sprint Peer Assessments	9
Student: Koen	9
Student: Joeri	10
Student: Joris	11
Student: Rick	12
Sprint 2	13
Sprint goal	13
Sprint Retrospective	13
Progress	14
Taakverdeling	19
Team performance	20
Verbeterpunten	20
Sprint Peer Assessments	21
Student: Koen	21
Student: Joeri	22
Student: Joris	23
Student: Rick	24
Sprint 3	25
Sprint goal	25
Sprint Retrospective	25
Progress	26
Online	27
Local	30
Team performance	35
Verbeterpunten	35
Sprint Peer Assessments	36
Student: Koen	36
Student: Joeri	37
Student: Joris	38
Student: Rick	39

Sprint 1

Sprint goal

Ons sprint goal voor week 1 luidt als volgt:

- We willen een menu hebben
- We willen een map kunnen kiezen en laden
- We willen met een player door het veld kunnen bewegen
- De speler zou niet door muren mogen en uit het veld kunnen.

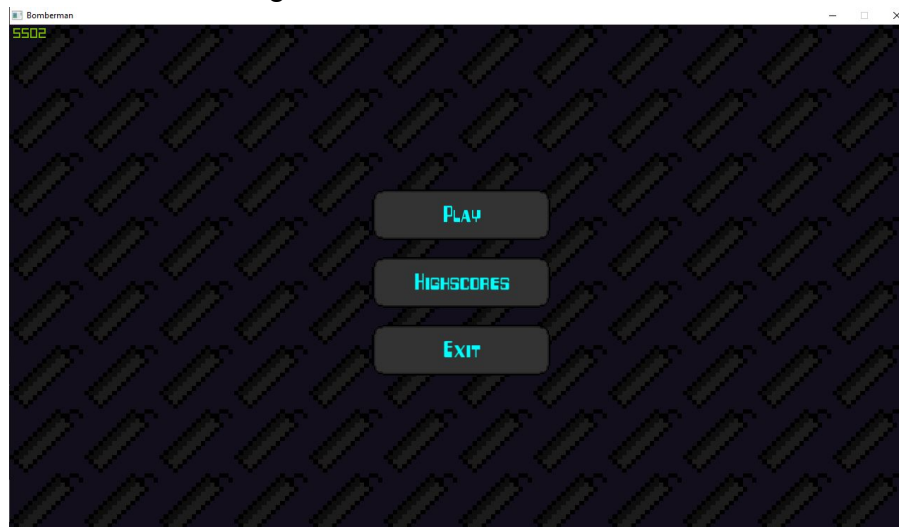
Sprint Retrospective

Helaas zijn niet alle punten van het sprint goal gehaald. We hebben nog niet toe kunnen voegen dat de speler niet door de muren van de map kan. Dit is dan ook direct het eerste doel voor sprint 2.

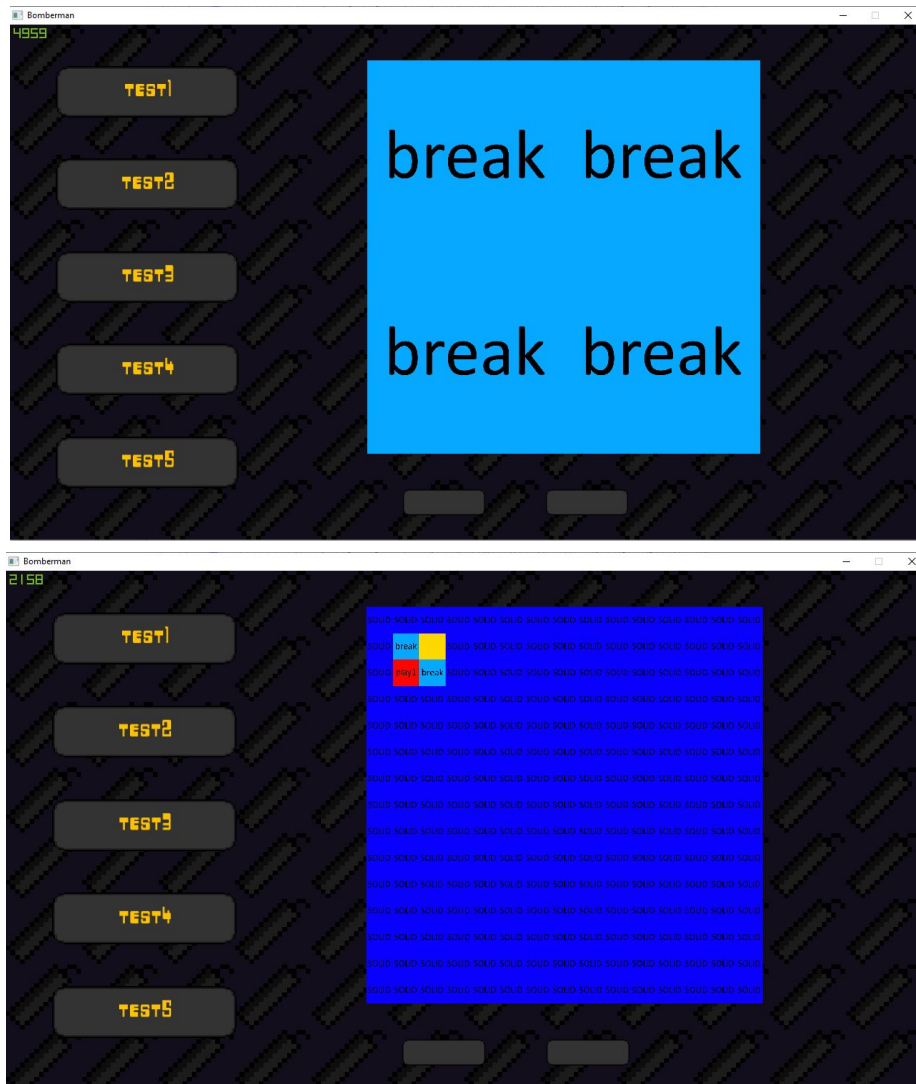
De reden dat we dit niet hebben kunnen toevoegen is omdat we aan het eind van sprint 1 tegen wat problemen aan liepen met betrekking tot het mergen van onze verschillende branches in github. Toen dit aan het eind van de dag geregeld was op vrijdag was er geen tijd meer om ook het laatste puntje toe te voegen. Wel is er tijdens het programmeren van omhangende functies rekening mee gehouden. Het zou dus een zeer simpele implementatie zijn.

Progress

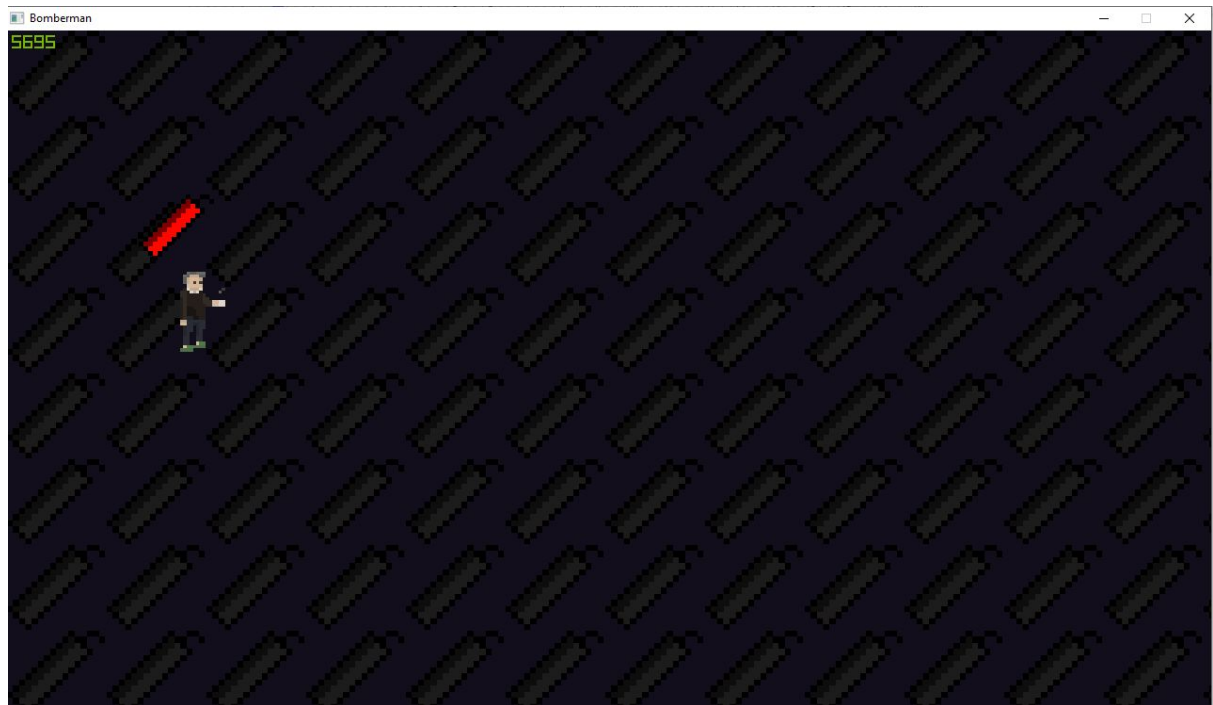
We hebben tot nu toe het volgende kunnen maken:



Een main menu, waarvandaan er knoppen zijn om door te gaan naar het selecteren van een map en een exit knop die het programma afsluit (De highscores knop is nog niet geïmplementeerd).



Een map selector menu die een map weergeeft op basis van het uitlezen van tilemap files in een bepaalde folder. Er wordt een knop aangemaakt met de naam van de file met een maximum van 5 knoppen waarmee een preview wordt gedisplayed. Vervolgens kan je met de 2 (nog lege) knoppen onderin terug naar het main menu of door naar het spel zelf.



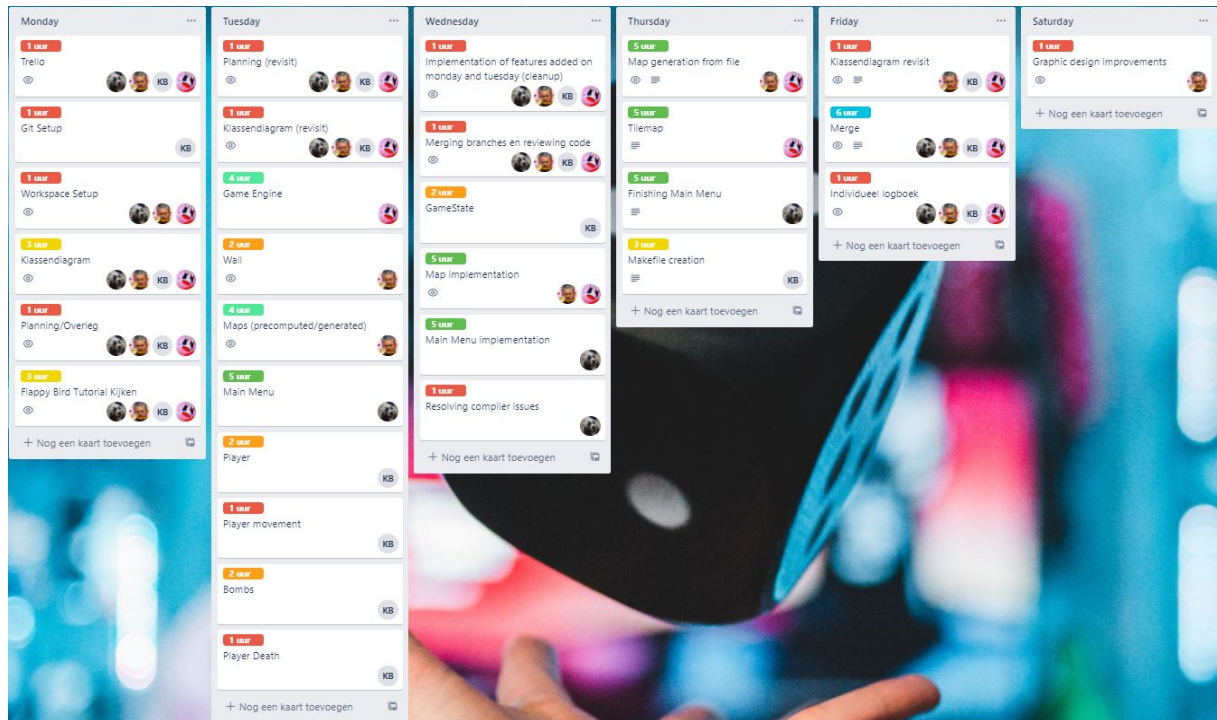
De game zelf. Er is momenteel veel op de achtergrond voor elkaar gekregen, maar er zijn nog niet veel dingen visueel geïmplementeerd wegens eerder genoemde redenen. Echter is het weldegelijk mogelijk met een speler door het veld te lopen en een bom te plaatsen op de plek waar de speler staat (AWSD & Spatie). De speler kan pas een nieuwe bom plaatsen als de oude is ontploft.

Om dit alles te realiseren is er uiteraard ook een game engine gemaakt waarin de verschillende states worden afgewisseld en de globale data wordt opgeslagen. Helaas is dit alleen (zoals wel vaker met programmeren) voor de user niet te zien en valt er dus niet veel over op te scheppen.

Kortom, het grootste deel van wat er tot nu toe is geproduceerd bevindt zich achter de schermen. Weggestopt voor de user, maar toegankelijk voor ons.

Taakverdeling

Gedurende de sprint hebben we onze taken verdeeld met behulp van een trello.



<https://trello.com/invite/b/fYvIUub1/52ac20ff39e68bb61f62e492a7492de0/sprint-1>

Hierin hebben we per dag aangegeven wat we gedaan hebben, hoe lang het duurde en wie er aan heeft/hebben gewerkt.

We hebben geprobeerd ervoor te zorgen dat iedereen op ieder gebied evenveel taken op zich kan nemen en dat iedereen ongeveer evenveel tijd in het project steekt.

Zo hebben Koen, Joris & Joeri allen een state gemaakt en heeft Rick de game engine gemaakt. zo heeft ieder van ons een grote programmeer taak op zich genomen. Daarnaast hebben we altijd met zijn allen gekeken naar de modelleropdrachten en rapportage taken zoals het klassendiagram en de planning.

Team performance

De eerste dag van het project begon al direct goed, iedereen was enthousiast en gemotiveerd om aan de slag te gaan. We maakten meteen een planning en zette de github pagina klaar. Deze gemotiveerde houding hebben we als groep gedurende de eerste sprint ook zeker in stand gehouden. We waren constant beschikbaar voor elkaar voor vragen of opmerkingen door in een apart discord kanaal te gaan zitten zodat iemand makkelijk bij je langs kon komen. Dit maakte onze samenwerking gecoördineerd en effectief. Overall zijn we zeer tevreden over het verloop van de eerste sprint en kijken we uit naar de volgende.

Verbeterpunten

- Vaker een branch mergen met main om een opstapeling van merge conflicten en stress te voorkomen.

Sprint Peer Assessments

Student: Koen

Techniek				
Technische bijdrage?	InGameState, Players, Bombs			
Verbeterpunt(en) voor volgende sprint	Probeer iets meer op code formatting te letten :-)			
Evaluatie vorige verbeterpunt(en)	n.v.t.			
Cijfer	7.3			
Proces				
Procesmatige bijdrage OV, M, V, RV, G	Inzet	Betrouwbaarheid	Verantwoordelijkheid	Samenwerking
	G	G	RV	RV
toelichting	Koen is binnen dit project hard aan het werk en levert goed werk op.			
Verbeterpunt(en) voor volgende sprint	Probeer duidelijker te communiceren wat je hebt gedaan op een gegeven dag.			
Evaluatie vorige verbeterpunt(en)	n.v.t.			
Cijfer	7.5			

Student: Joeri

Techniek				
Technische bijdrage?	Main Menu, Definitions, verbeteringen aan engine, make file			
Verbeterpunt(en) voor volgende sprint	Soms is het handiger het perfectioneren van de code later pas te doen. Vaker commits pushen naar gitHub.			
Evaluatie vorige verbeterpunt(en)	n.v.t.			
Cijfer	7.7			
Proces				
Procesmatige bijdrage OV, M, V, RV, G	Inzet	Betrouwbaarheid	Verantwoordelijkheid	Samenwerking
	G	RV	G	RV
toelichting	De samenwerking van Joeri met de rest van de groep is uitstekend.			
Verbeterpunt(en) voor volgende sprint	Duidelijker aangeven hoeveel tijd Joeri aan iets gaat besteden.			
Evaluatie vorige verbeterpunt(en)	n.v.t.			
Cijfer	7.5			

Student: Joris

Techniek				
Technische bijdrage?	MapSelectorState, Graphics, scrumverslag			
Verbeterpunt(en) voor volgende sprint	Probeer meer aan je kennis en zelfstandigheid te werken binnen het project, dat je minder afhankelijk bent van anderen.			
Evaluatie vorige verbeterpunt(en)	n.v.t.			
Cijfer	7.2			
Proces				
Procesmatige bijdrage OV, M, V, RV, G	Inzet	Betrouwbaarheid	Verantwoordelijkheid	Samenwerking
	G	G	RV	G
toelichting	Samenwerking loopt goed en zorgt voor extra gezelligheid.			
Verbeterpunt(en) voor volgende sprint	Probeer soms iets serieuzer te werk te gaan.			
Evaluatie vorige verbeterpunt(en)	n.v.t.			
Cijfer	7.7			

Student: Rick

Techniek				
Technische bijdrage?	Game Engine, TileMap, hulp Joris, compile issues fixen			
Verbeterpunt(en) voor volgende sprint	Probeer circular dependency te vermijden.			
Evaluatie vorige verbeterpunt(en)	n.v.t.			
Cijfer	7.5			
Proces				
Procesmatige bijdrage OV, M, V, RV, G	Inzet	Betrouwbaarheid	Verantwoordelijkheid	Samenwerking
	RV	G	G	G
toelichting	Rick gaat betrouwbaar te werk en ligt goed binnen de groep.			
Verbeterpunt(en) voor volgende sprint	Probeer de workload geleidelijker te verdelen over de week heen.			
Evaluatie vorige verbeterpunt(en)	n.v.t.			
Cijfer	7.6			

Sprint 2

Sprint goal

Ons sprint goal voor week 2 luidt als volgt:

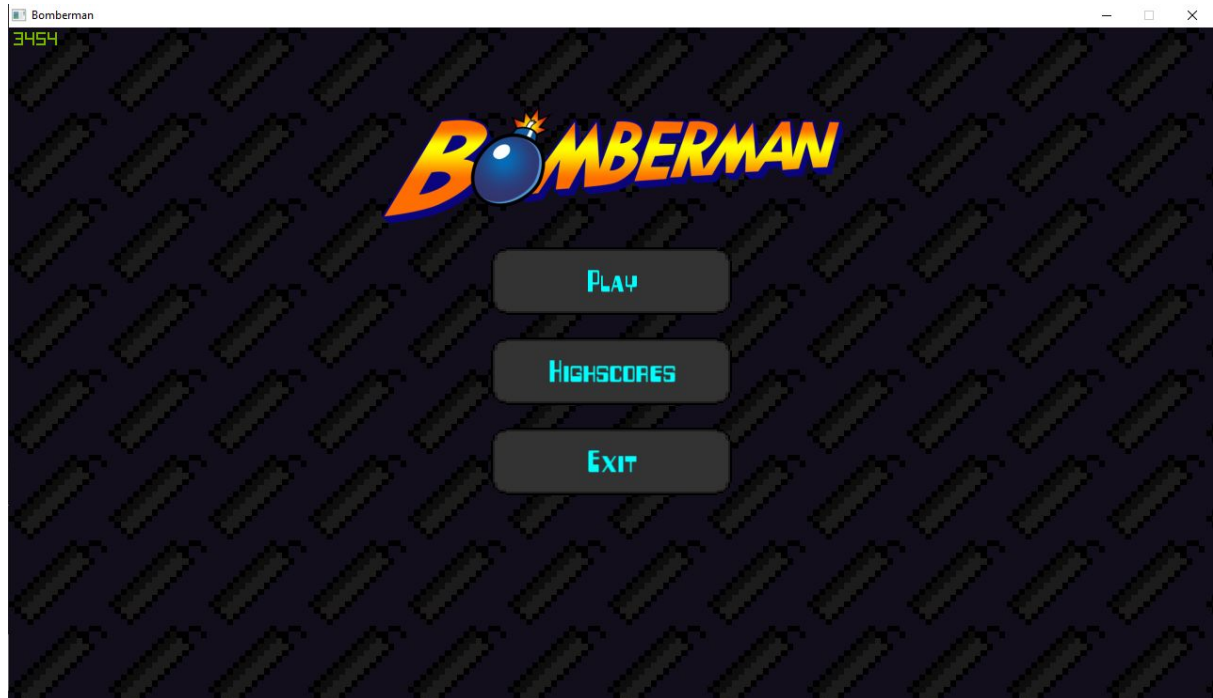
- De speler zou niet door muren mogen en uit het veld kunnen.
- De speler moet een bom kunnen plaatsen die één of meerdere muren moet kunnen opblazen als deze afgaat.
- De speler moet een aantal levens hebben die aflopen als een speler geraakt wordt door een bom.
- Als een speler geen levens meer heeft is deze dood en wordt de score gedisplaysed.
- Een speler moet samen met een andere speler op hetzelfde toetsenbord tegen elkaar kunnen spelen.

Sprint Retrospective

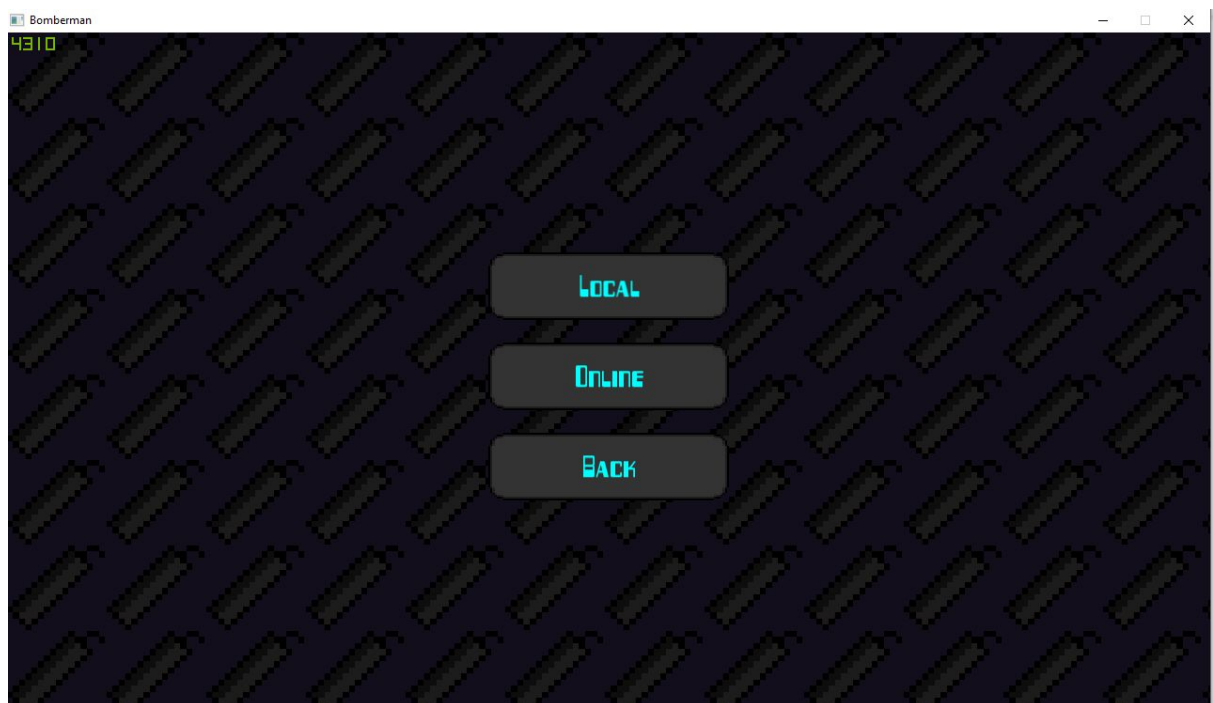
Praktisch alle sprint goals zijn behaald, er wordt alleen nog geen score gedisplaysed wanneer een speler dood gaat. Hier hebben we dan ook gedurende de week andere ideeën bij gekregen. We zijn dit van plan in sprint 3 toe te voegen, op een net iets andere manier.

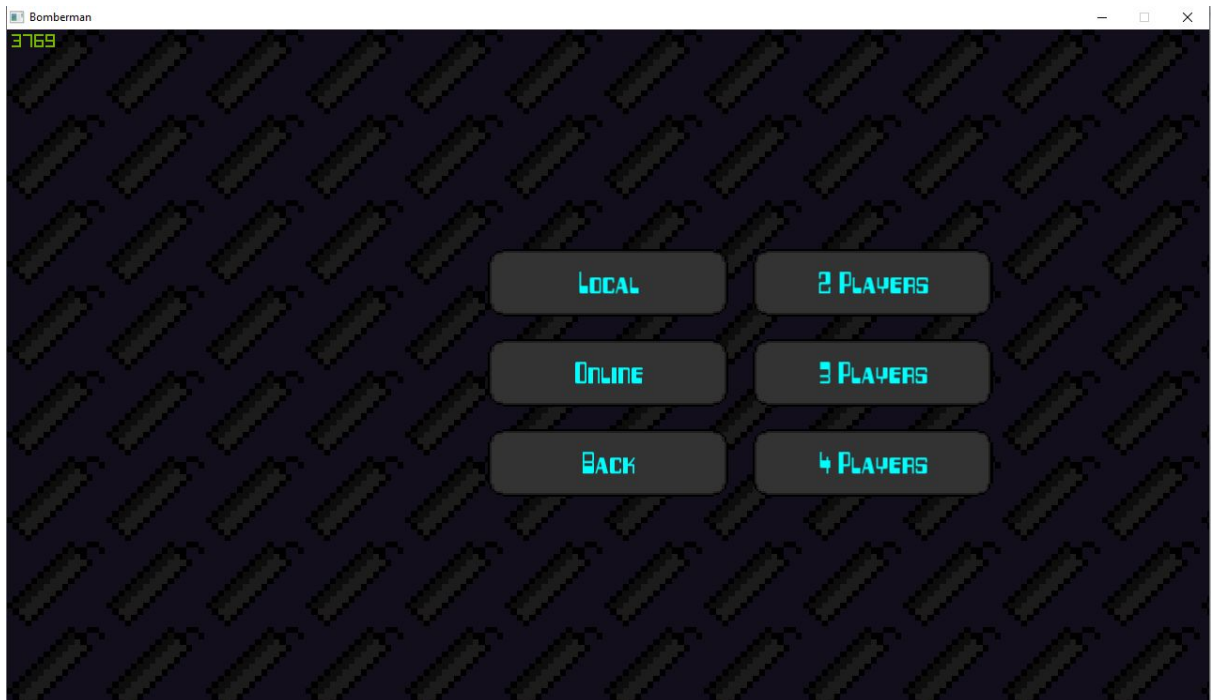
Progress

We hebben tot nu toe het volgende kunnen maken:

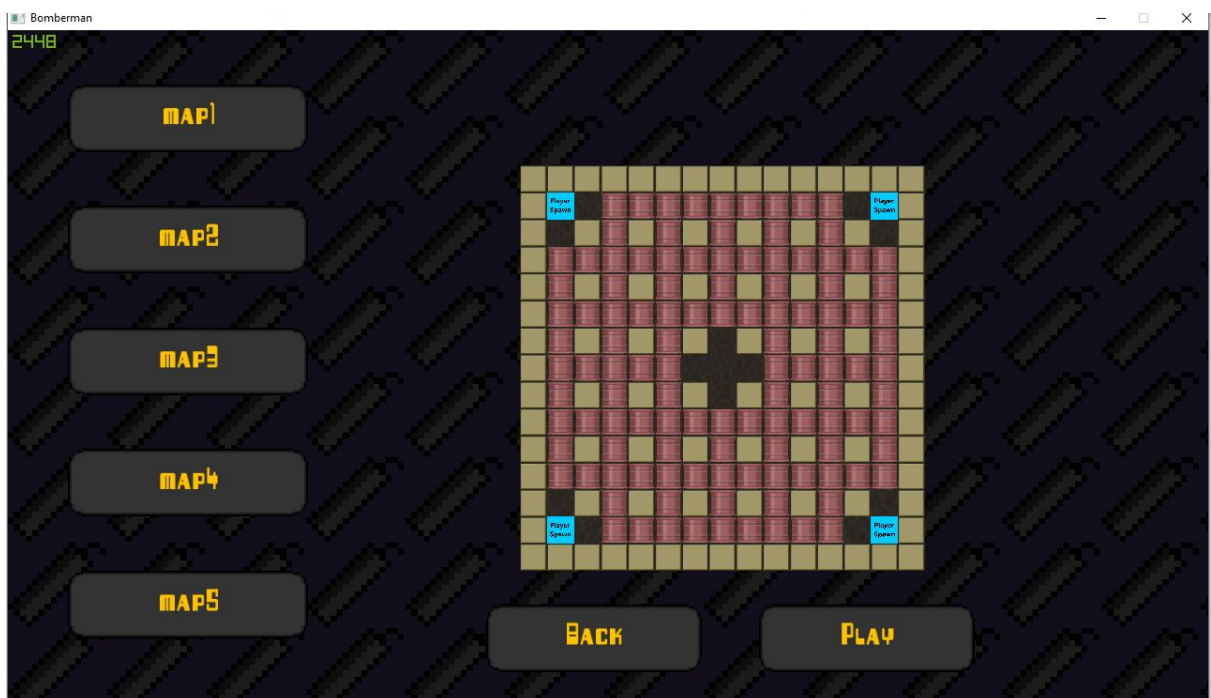


Het hoofdmenu heeft een (temporele) titel afbeelding gekregen.

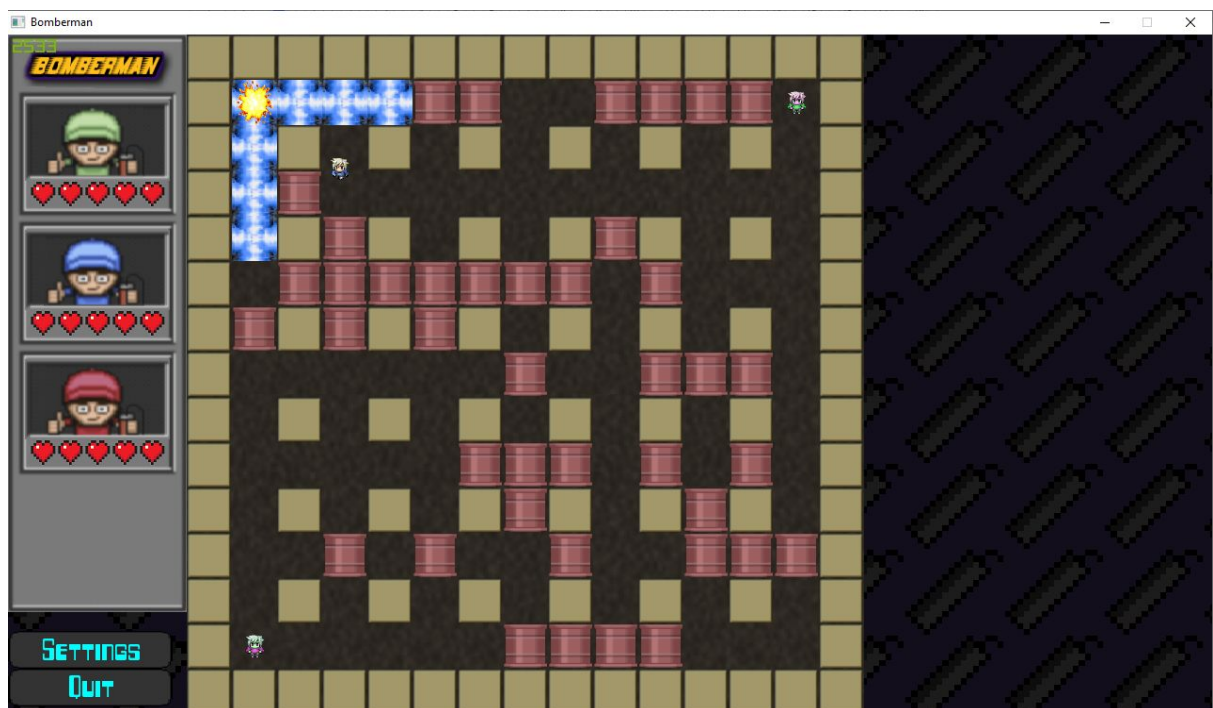
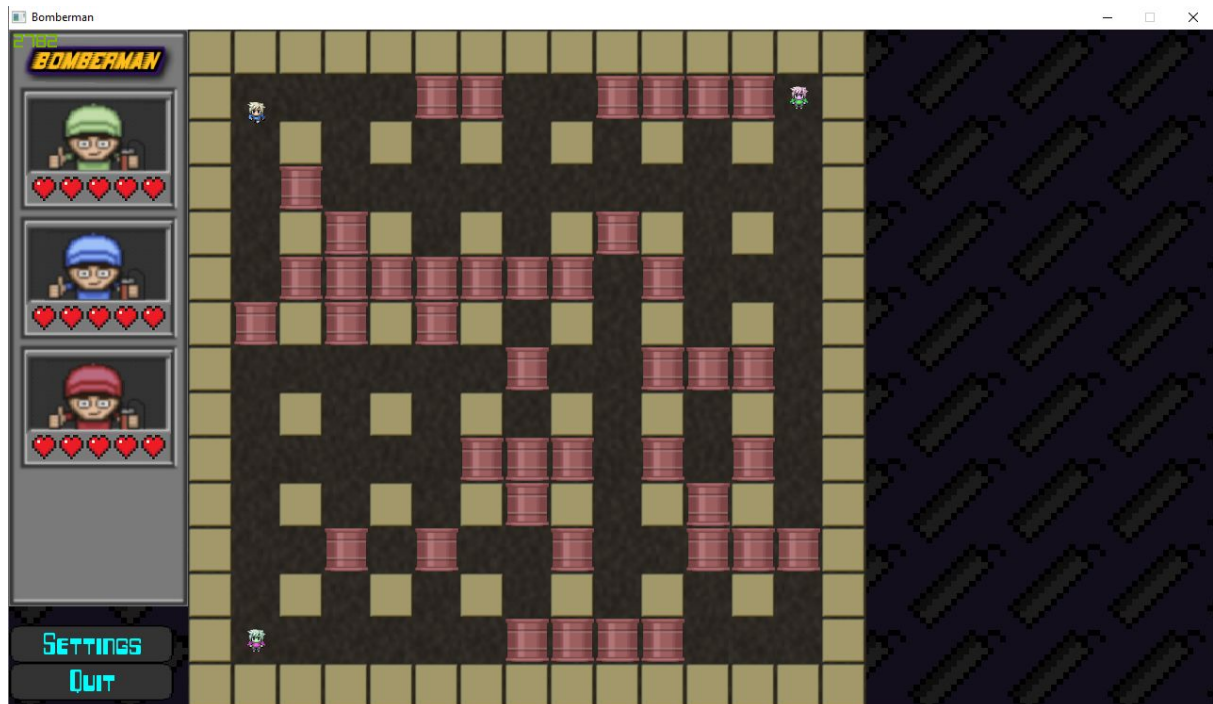


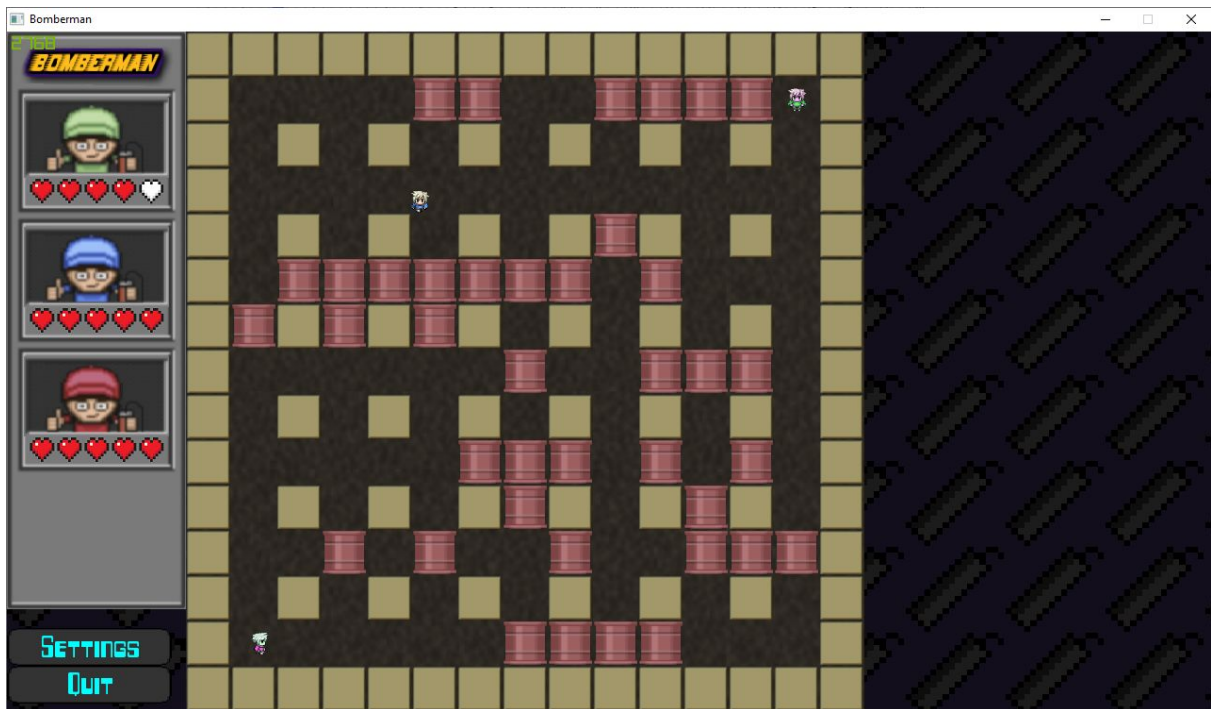
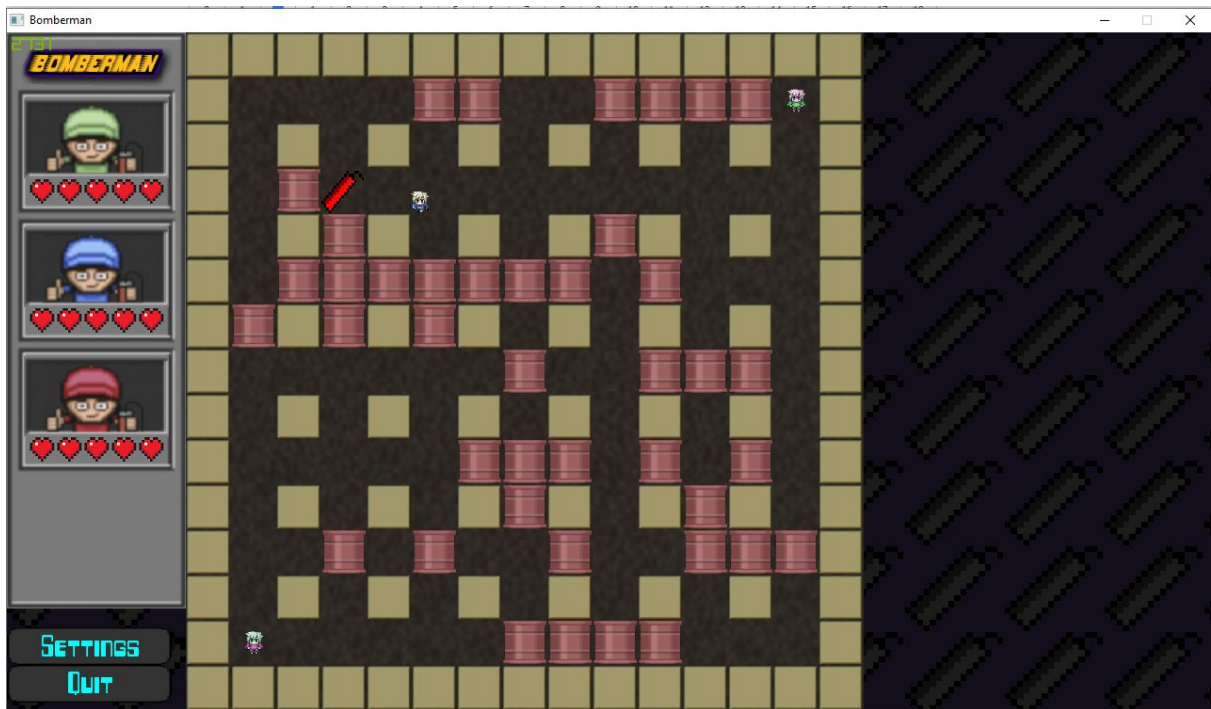


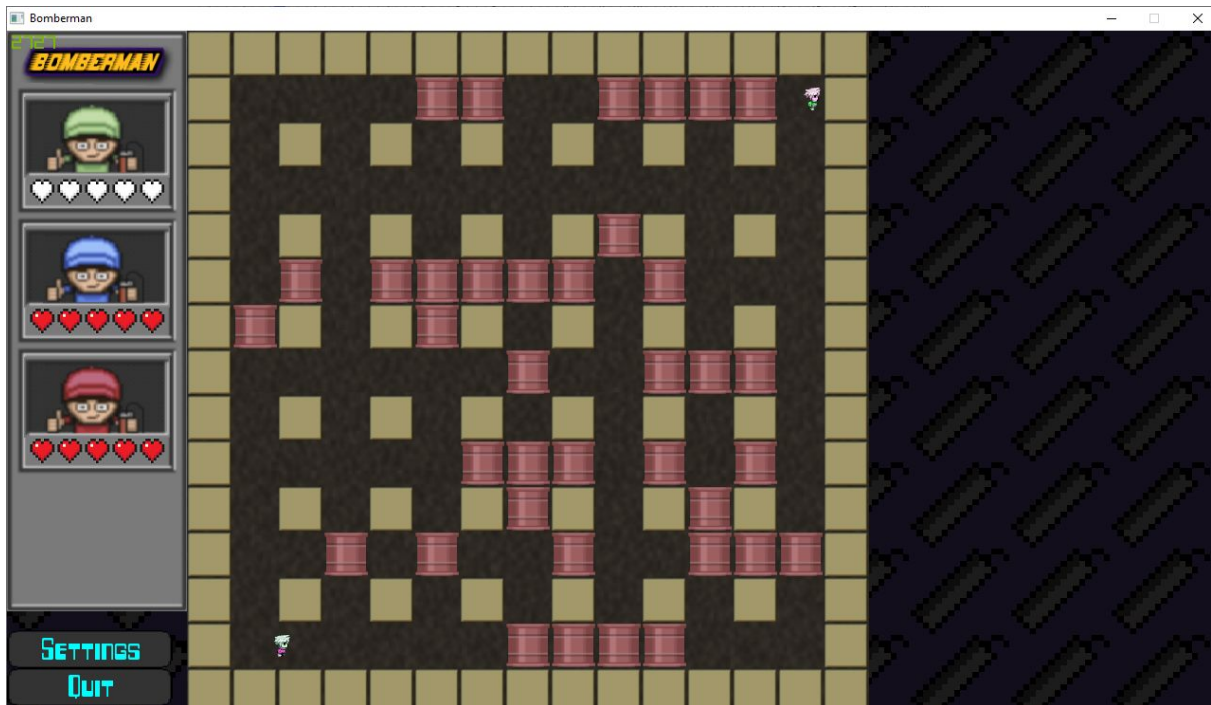
Er is een nieuw menu tussen de main menu en de map selector waar je kunt kiezen tussen local en online. De local optie laat je een aantal players kiezen en gaat vervolgens door naar de mapSelectorState. De online knop hebben we in een apparte branch opgesteld, en heeft dus niet alle andere functionaliteiten en is nog zeer een work in progress, maar daar verschijnt een ready knop voor. De eerste speler die op deze knop drukt gaat naar de map selector, de andere spelers blijven wachten tot de eerste speler een map heeft gekozen en begint met spelen.



Vervolgens hebben we in de map selector state een aantal nieuwe mappen toegevoegd en de buttons en map preview op betere plekken gezet. Ook hebben we nieuwe (temporele) textures gebruikt. We werden namelijk een beetje gek van alle fel gekleurde vakjes.







als je na het kiezen van een map op play drukt start je met het (eerder aangegeven) aantal players en kun je op één toetsenbord met meerdere spelers spelen.

- speler 1: WASD + spatie
- speler 2: pijltjes + RCtrl
- speler 3: IJKL + AltGR
- speler 4: Num lock 8456+ Num Lock Enter



bij het klikken van de actieknop (spatie voor player 1) spawn er een bom in het midden van het vakje waar de player op staat. Deze bom ontploft na x aantal seconden en blaast in alle windrichtingen met een maximum range van 3 vakjes vanaf de centre breekbare objecten en players op.

Als een bom een breekbaar object opblaast en nog niet aan de max range zit zal hij stoppen en niet de objecten er achter ook opblazen. Dit voorkomt dat je met één bom een rij van breekbare objecten kan opblazen.

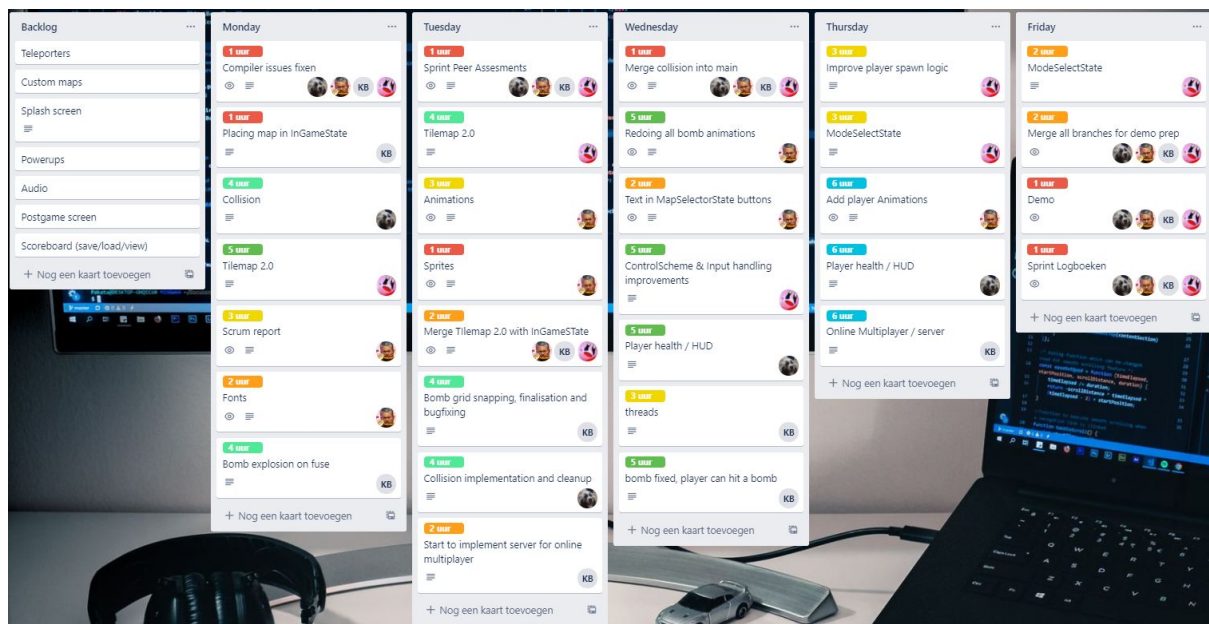
Daarbij hebben we ook animations toegevoegd, de player heeft een loop animatie die anders is voor elke kant dat de player op loopt. De bom heeft twee animaties. De eerste speelt af als de bom geplaatst is maar nog niet opblaast en de tweede speelt af als de bom explodeert.

Als een player geraakt is zal deze een leven verliezen (elke speler begint met vijf levens). Als een speler geen levens meer heeft is deze dood en wordt de speler niet meer op het scherm getekend.

De "Quit" button in de inGameState werkt en brengt je terug naar het hoofdmenu. De "Settings" button hier doet het nog niet. Het is ook nog niet duidelijk of deze blijft.

Taakverdeling

Gedurende de sprint hebben we onze taken verdeeld met behulp van een trello.



<https://trello.com/invite/b/fuLnEz9V/e31056dcdf47a54367a1cc63dcac9cd0/sprint-2>

Hierin hebben we per dag aangegeven wat we gedaan hebben, hoe lang het duurde en wie er aan heeft/hebben gewerkt.

We hebben deze sprint iets meer kleinere taken verdeeld over de personen, maar nog steeds proberen we de taken eerlijk te verdelen. Iedereen krijgt even grote programmeer taken en de overige documentatie taken verdelen we ook over de groepsleden.

Team performance

De tweede week van het project verliep nog beter dan de eerste, we wisten allemaal goed wat er gedaan moest worden en wat het doel van deze week zou zijn. We gingen dan ook direct aan de slag om een speelbare game te hebben aan het eind van deze sprint. Wat ons overigens ook zeer goed gelukt is. Iedereen was constant bij elkaar in de buurt door aan tafeltjes te zitten in discord. Zo konden we voor vragen bij elkaar terecht.

Verbeterpunten

- Toch nog net iets vaker een branch mergen met main om een opstapeling van merge conflicten en stress te voorkomen.

Sprint Peer Assessments

Student: Koen

Techniek				
Technische bijdrage?	Online multiplayer, bomb, opponent			
Verbeterpunt(en) voor volgende sprint	Probeer iets meer op code formatting te letten, voornamelijk bij het debuggen.			
Evaluatie vorige verbeterpunt(en)	Koen is vooruit gegaan op het vorige punt en let nu beter op het gebruik van duidelijke variabele en formatting. Toch kan het nog iets beter als het aankomt op debugging statements.			
Cijfer	8.5			
Proces				
Procesmatige bijdrage OV, M, V, RV, G	Inzet	Betrouwbaarheid	Verantwoordelijkheid	Samenwerking
	zeer G	G	RV	RV
toelichting	Koen is binnen dit project hard aan het werk een levert goed werk op.			
Verbeterpunt(en) voor volgende sprint	Probeer duidelijker te communiceren wat je hebt gedaan op een gegeven dag. (zelfde verbeterpunt als sprint 1)			
Evaluatie vorige verbeterpunt(en)	Gezien Koen de tweede sprint voor een groot deel bezig was met het online multiplayer deel waar de rest van de groep niet veel mee te maken had, hierover is niet super veel gecommuniceerd. Dit komt mede doordat koen hier buiten de gezamenlijke tijden mee bezig was.			
Cijfer	8.7			

Student: Joeri

Techniek				
Technische bijdrage?	Collision, HUD, bug fixing, merging			
Verbeterpunt(en) voor volgende sprint	Soms is het handiger het perfectioneren van de code later pas te doen.			
Evaluatie vorige verbeterpunt(en)	Het vaker committen naar github is wel verbeterd, nu minimaal één keer per dag. Probeer nog wel aan het perfectioneren te werken.			
Cijfer	8.9			
Proces				
Procesmatige bijdrage OV, M, V, RV, G	Inzet	Betrouwbaarheid	Verantwoordelijkheid	Samenwerking
	G	RV	G	G
toelichting	De samenwerking van Joeri met de rest van de groep is uitstekend.			
Verbeterpunt(en) voor volgende sprint	Duidelijker aangeven hoeveel tijd je aan iets gaat besteden.			
Evaluatie vorige verbeterpunt(en)	Joeri heeft deze week beter in de trello aangegeven hoeveel tijd hij met delen bezig geweest is, probeer dit wel direct te doen, en niet pas een dag later.			
Cijfer	8.8			

Student: Joris

Techniek				
Technische bijdrage?	Animations, rescaling map selector, scrum verslag			
Verbeterpunt(en) voor volgende sprint	Probeer meer aan je kennis en zelfstandigheid te werken binnen het project, dat je minder afhankelijk bent van anderen.			
Evaluatie vorige verbeterpunt(en)	Je bent met de animations beter zelfstandig aan de slag gegaan. Toch laten we de feedback staan voor sprint 3.			
Cijfer	8.4			
Proces				
Procesmatige bijdrage OV, M, V, RV, G	Inzet	Betrouwbaarheid	Verantwoordelijkheid	Samenwerking
	G	G	RV	G
toelichting	Samenwerking loopt goed en zorgt voor extra gezelligheid.			
Verbeterpunt(en) voor volgende sprint	Probeer soms iets serieuzer te werk te gaan.			
Evaluatie vorige verbeterpunt(en)	Je hebt deze sprint je groepsgenoten minder afgeleid.			
Cijfer	8.8			

Student: Rick

Techniek				
Technische bijdrage?	ModeSelectState, Tilemap 2.0, control schemes, player spawn logic			
Verbeterpunt(en) voor volgende sprint	Probeer circular dependency te blijven vermijden.			
Evaluatie vorige verbeterpunt(en)	Rick heeft verder geen circular dependencies meer veroorzaakt :).			
Cijfer	8.7			
Proces				
Procesmatige bijdrage OV, M, V, RV, G	Inzet	Betrouwbaarheid	Verantwoordelijkheid	Samenwerking
	RV	G	G	G
toelichting	Rick gaat betrouwbaar te werk en ligt goed binnen de groep.			
Verbeterpunt(en) voor volgende sprint	Probeer de workload geleidelijker te verdelen over de week heen.			
Evaluatie vorige verbeterpunt(en)	Deze week is Rick constanter geweest, elke dag leverde hij een vergelijkbare hoeveelheid werk.			
Cijfer	8.9			

Sprint 3

Sprint goal

Ons sprint goal voor week 3 luidt als volgt:

- Een online multiplayer moet worden (af)gemaakt en geïmplementeerd.
- Er moet een nieuwe art style worden toegepast, we willen onze eigen textures en sprites maken ipv die van internet te gebruiken.
- Er moet een technisch verslag gemaakt worden.
- Er moet grondig getest worden. Deze test moeten ook gedocumenteerd worden.
- De code moet worden voorzien van doxygen.

Sprint Retrospective

Alle sprint goals zijn behaald. We hebben alle punten die hierboven genoemd zijn kunnen doen binnen de deadline voor deze sprint.

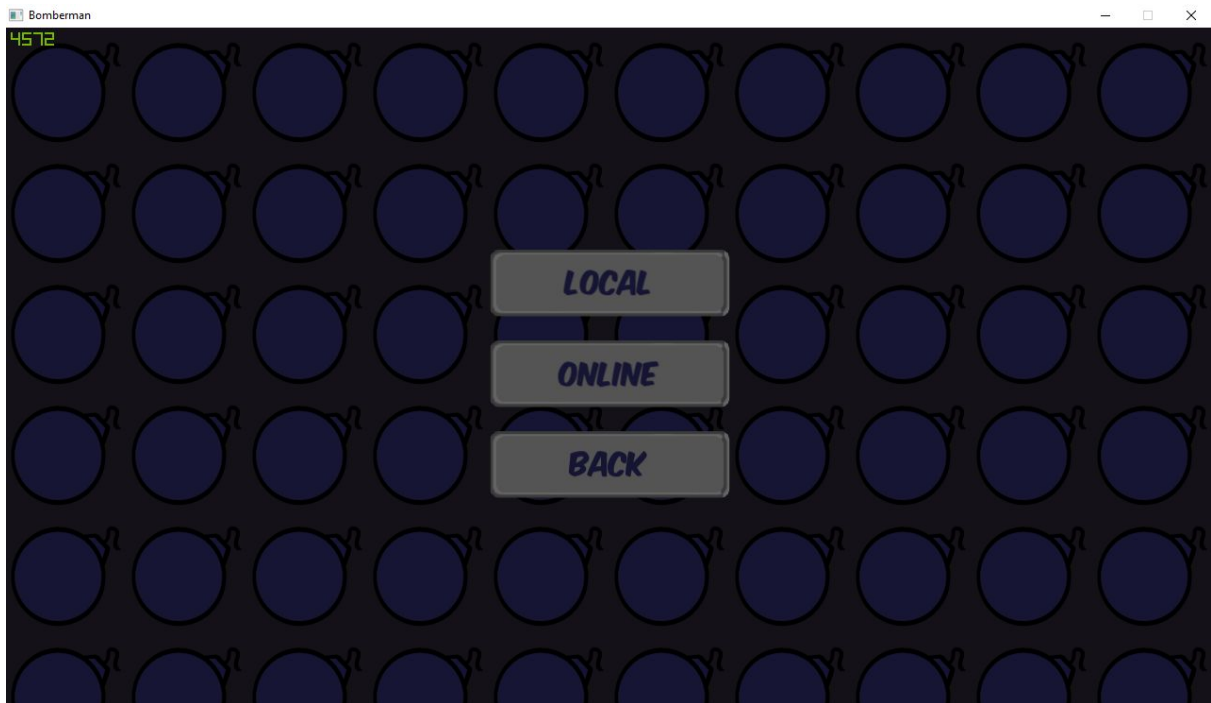
Progress

We hebben tot nu toe het volgende kunnen maken:



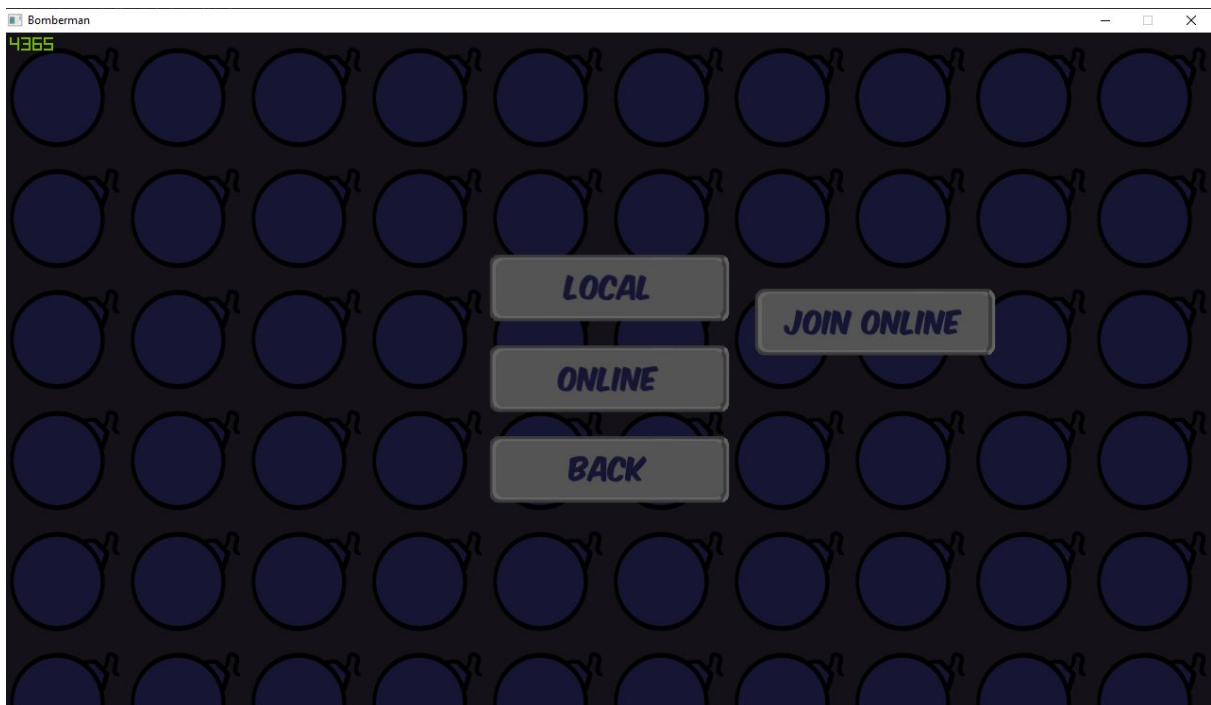
In de main menu state is de “Highscores” button weggehaald gezien we niet echt een score kunnen bijhouden voor een speler.

Daarnaast zijn alle textures aangepast op basis van onze nieuwe artstyle. We hebben gekozen om de bommen van dynamietstaven aan te passen naar ronde bommen. Dit gaf meer het old school bomberman gevoel waar we bekend mee zijn.

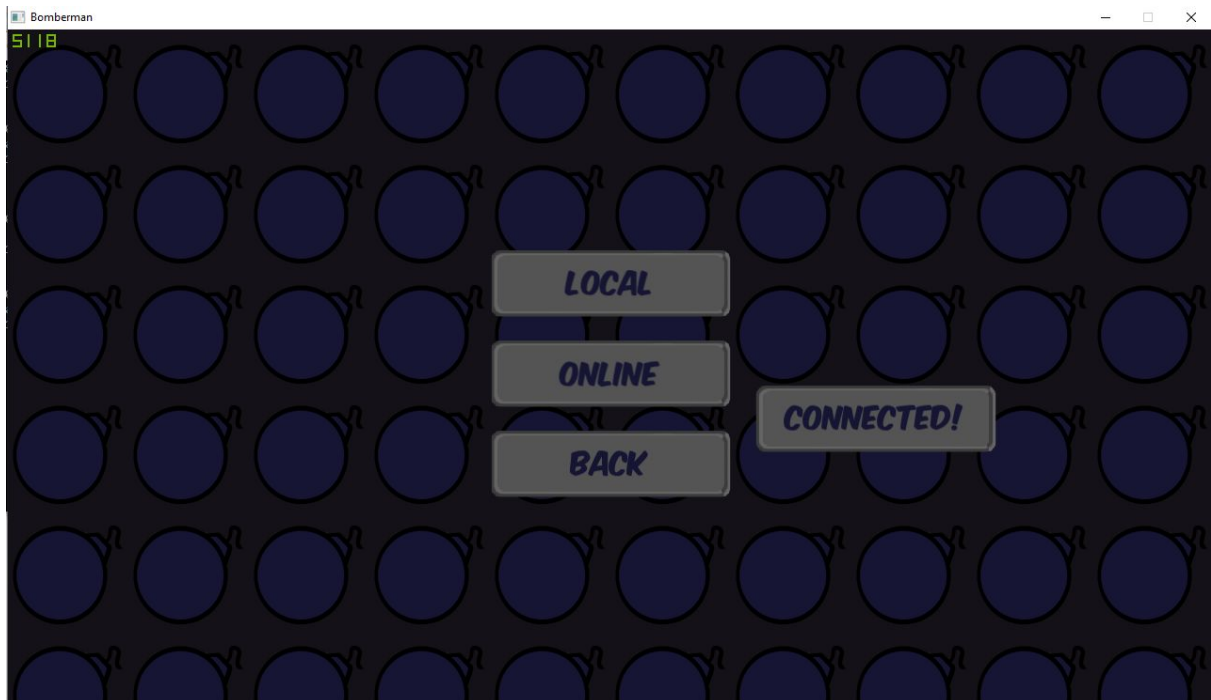


Ook de ModeSelectState heeft nieuwe textures gekregen. zowel als nieuwe buttons en tekst.

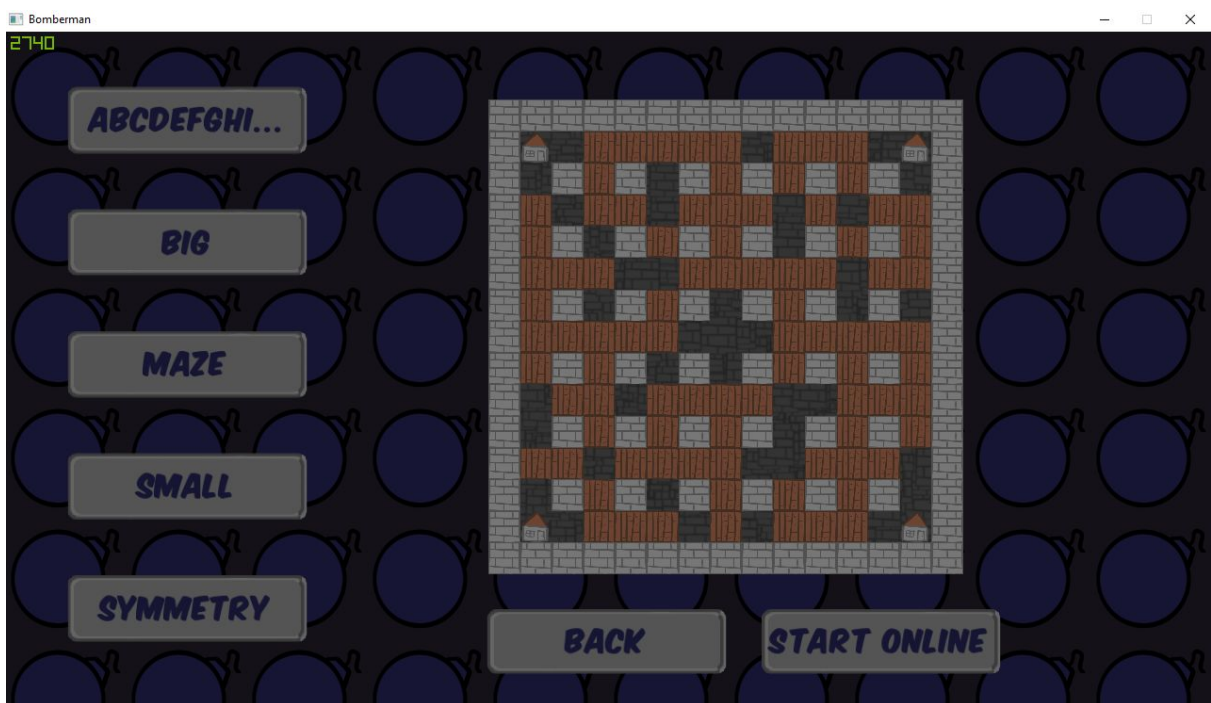
Online



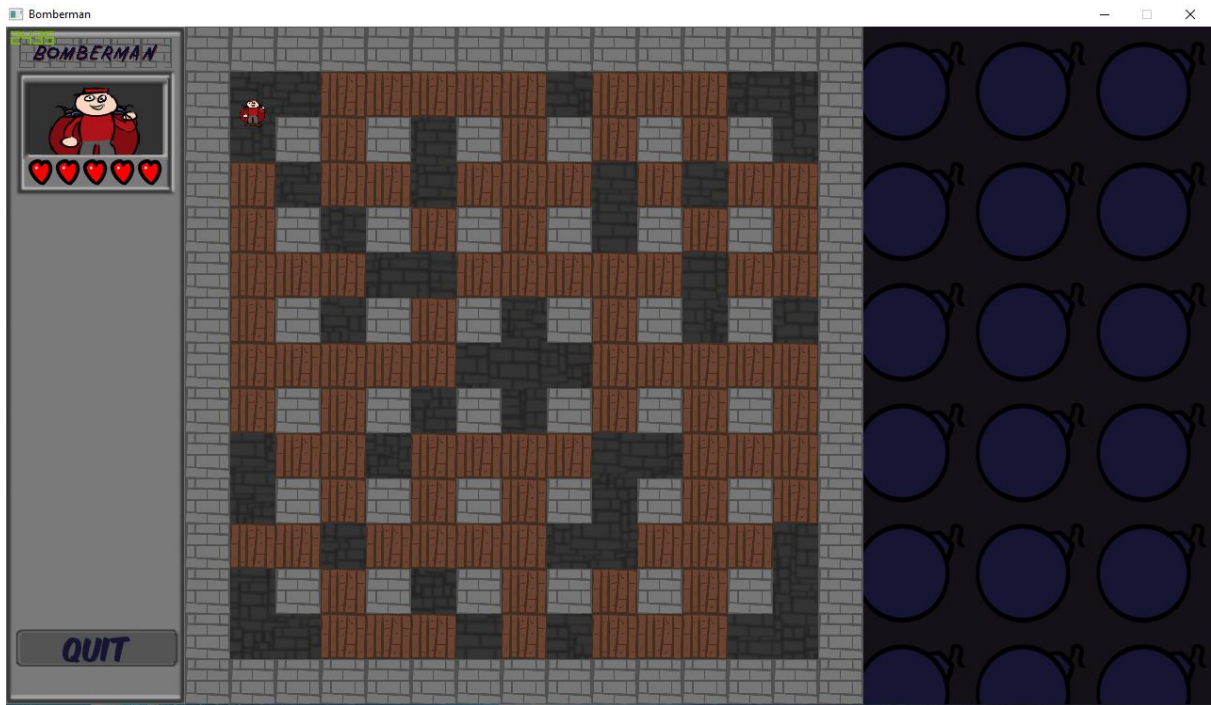
Als je op de online knop klikt komt er een knop waarmee je de online game kunt joinen.



Als je op de join knop klikt en niet de eerste (en dus de host) bent krijg je een nieuw bericht met dat je connected bent.

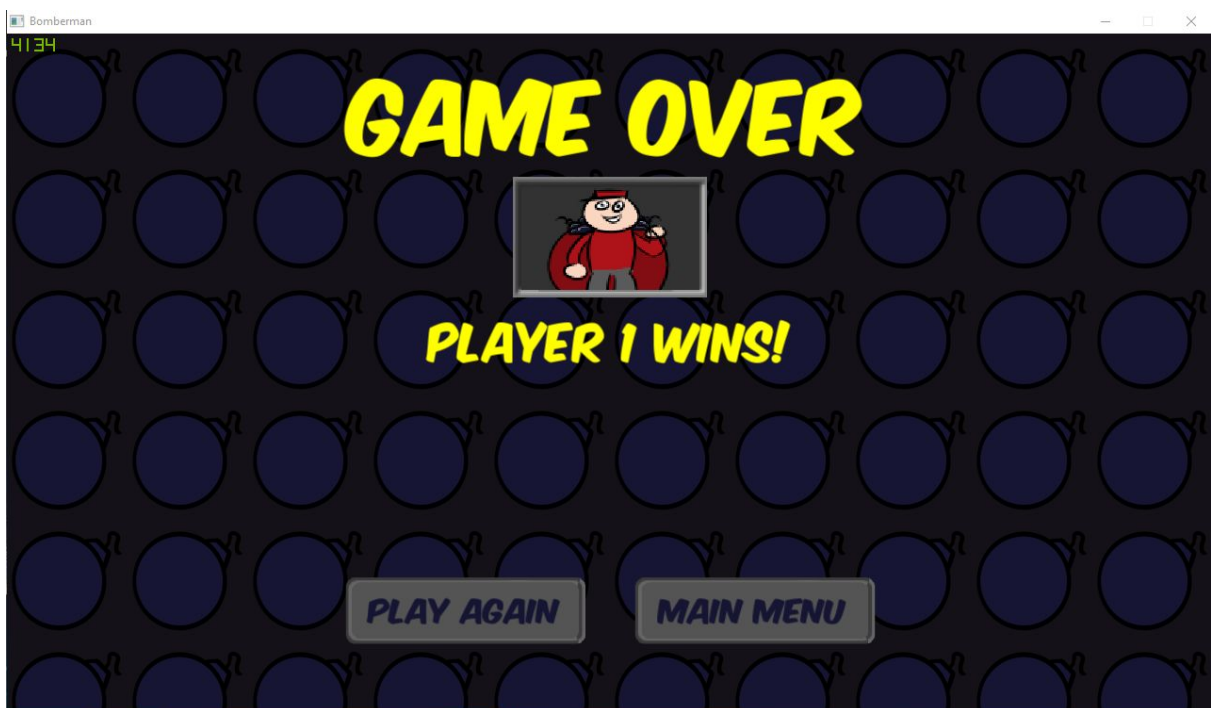


Als je wel de eerste persoon bent die joint wordt je de host. De host kan kiezen op welke map er wordt gespeeld.
Na deze keuze en nadat iedereen is gejoined kan deze speler op de "start online" knop drukken om het spel te beginnen.



Eenmaal in het spel wordt er voor de lokale speler een Player aangemaakt en voor alle tegenstanders een Opponent. Ook wordt er een PlayerHud aangemaakt voor alle spelers/tegenstanders.

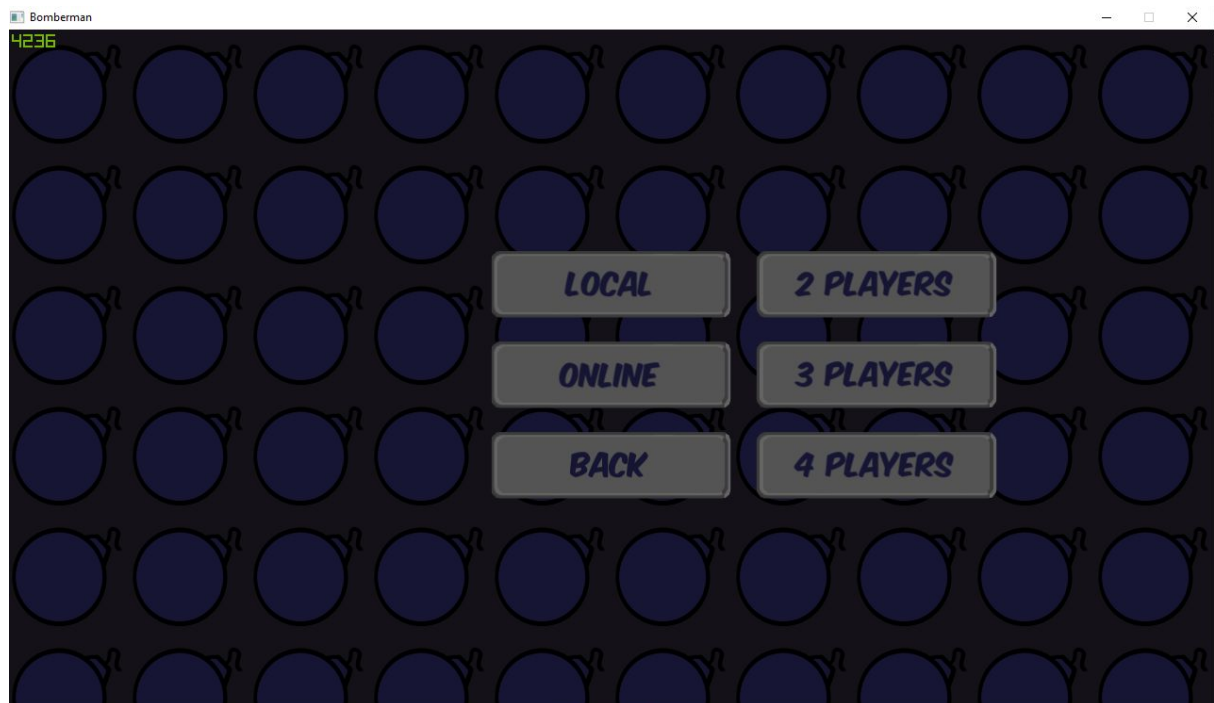
Vanuit hier kan het spel gespeeld worden zoals normaal.



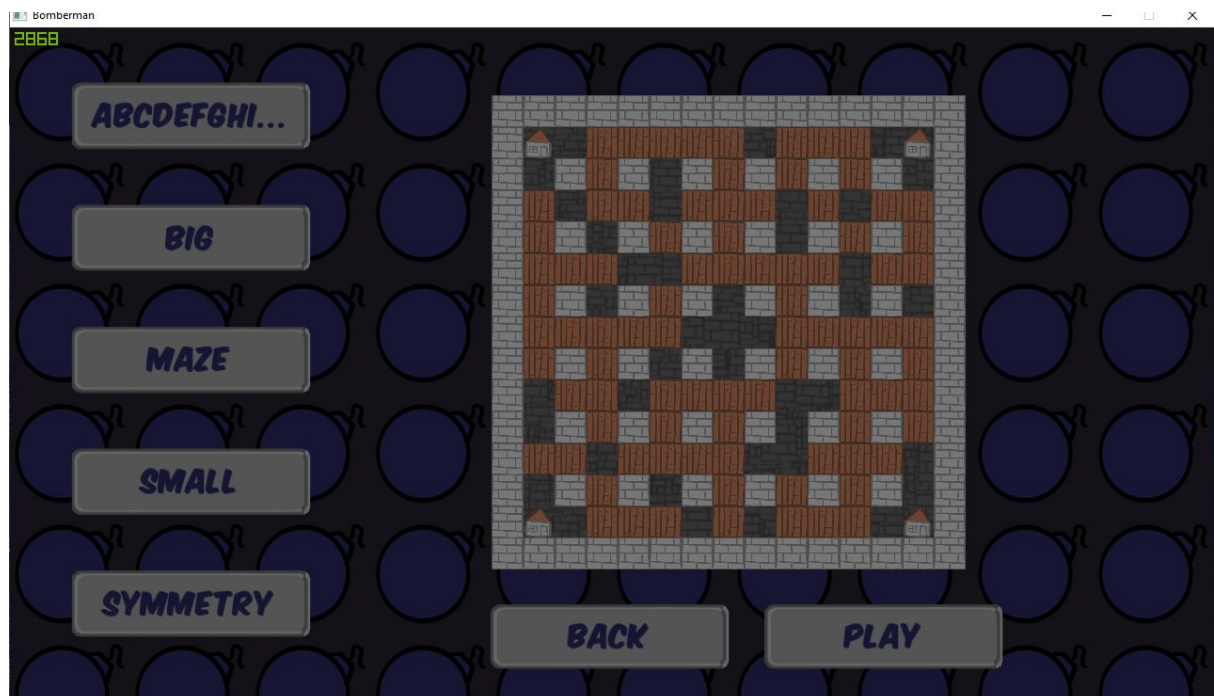
Wanneer er nog maar één speler over is heeft deze speler gewonnen.

Dit wordt in de bovenstaande PostGameState weergegeven. Vanuit hier kan er gekozen worden opnieuw te spelen of terug te gaan naar het hoofdmenu.

Local

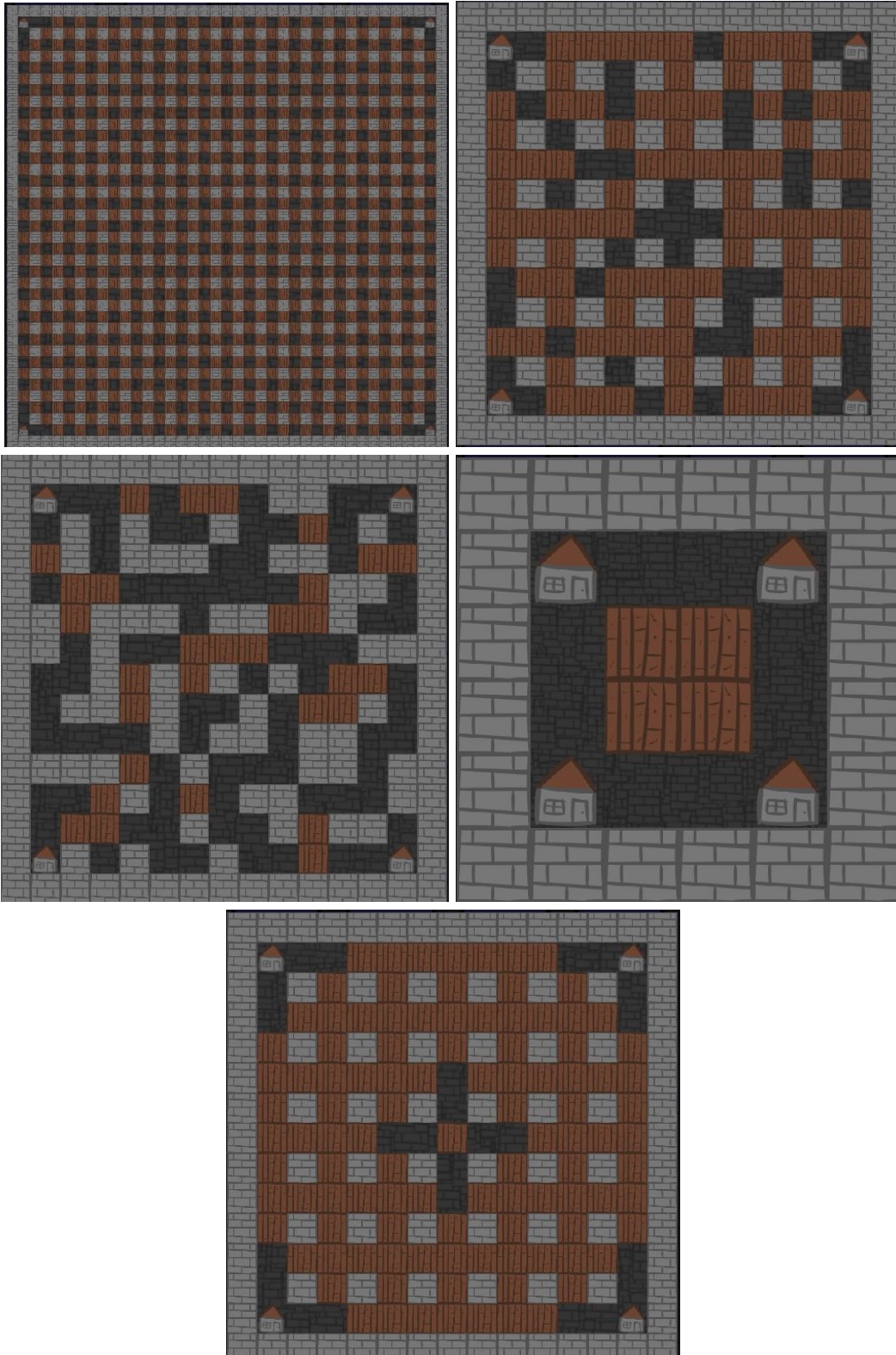


Als je in de ModeSelectState zit en op local klikt verschijnen de drie opties om het aantal spelers mee te kiezen. Al deze buttons hebben de nieuwe textures en teksten gekregen

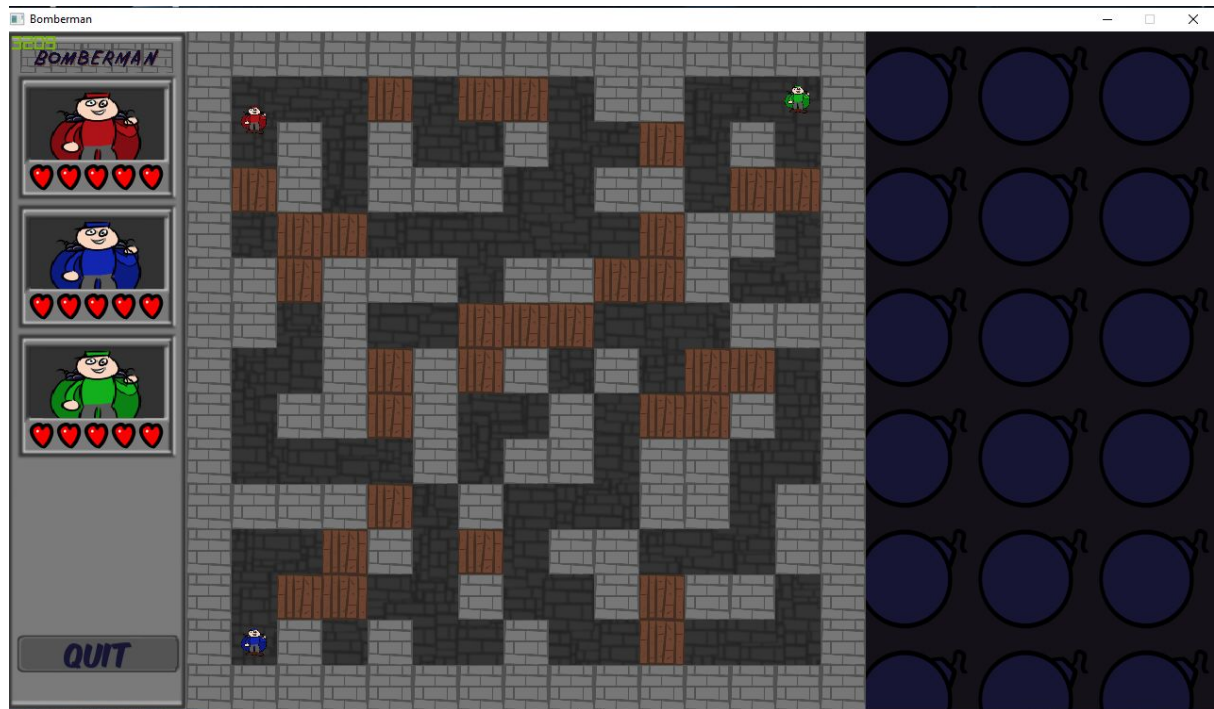


Na het selecteren van een aantal spelers kom je in de MapSelectorState waar je een map kan selecteren. Zoals in eerdere sprints al aangegeven is genereert deze state een maximum van vijf buttons met maps die uitgeladen worden uit (valide) txt files. We hebben hier ook de textures van de map aangepast. De muren zijn nu stenen muren, de olievaten zijn nu houten kratten en de speler spawn locaties zijn nu huisjes geworden.

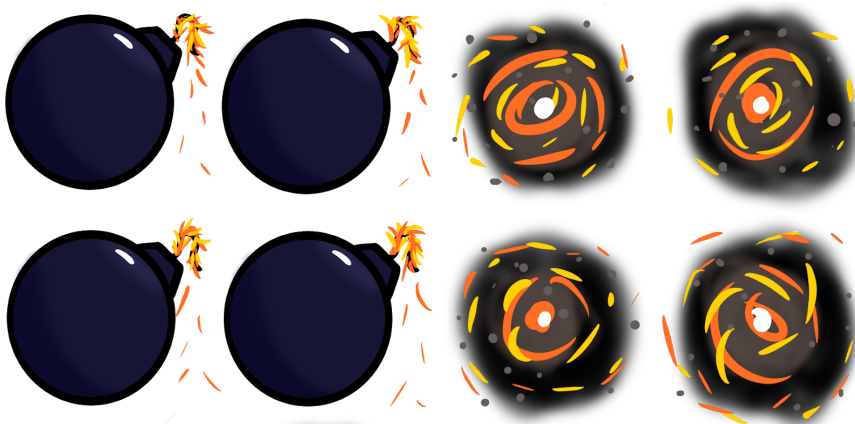
Ook hebben we een aantal mappen gemaakt die nu standaard bij de game zitten (zie hieronder).



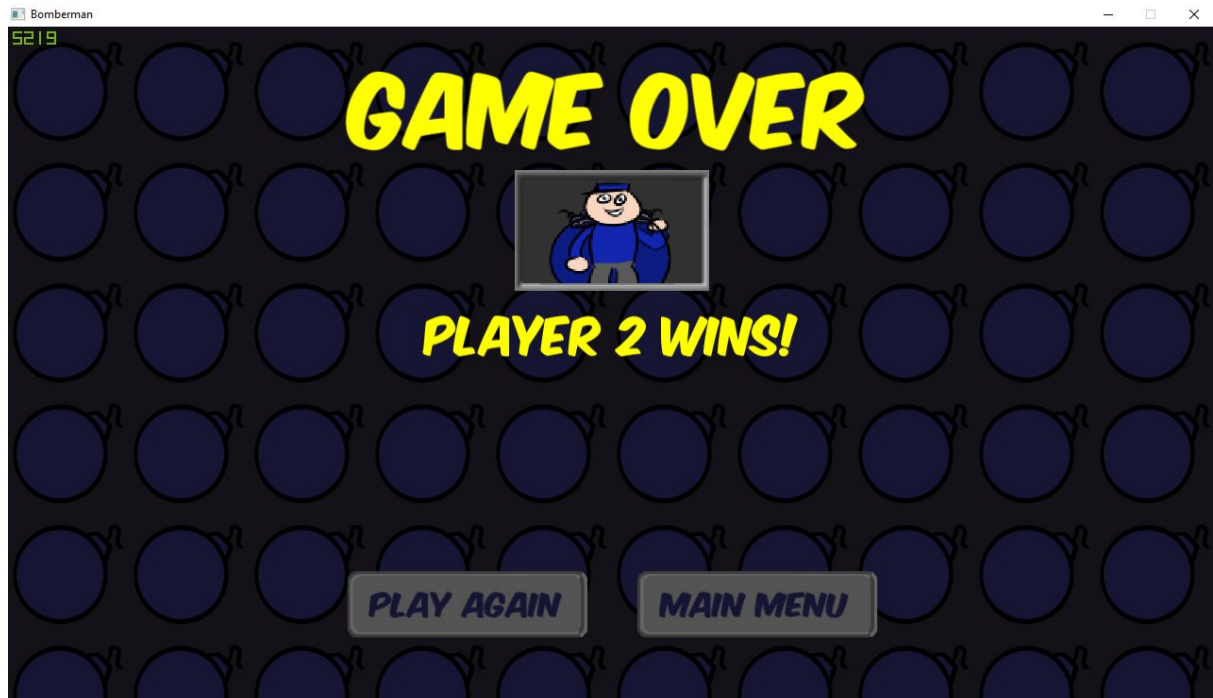
Na het selecteren van een map kom je in de InGameState. Hier spawnnt het geselecteerde aantal spelers in de map op de plekken van de huisjes.



In deze state zijn ook alle textures aangepast, van de map tot de hud tot de achtergrond van het hele scherm.



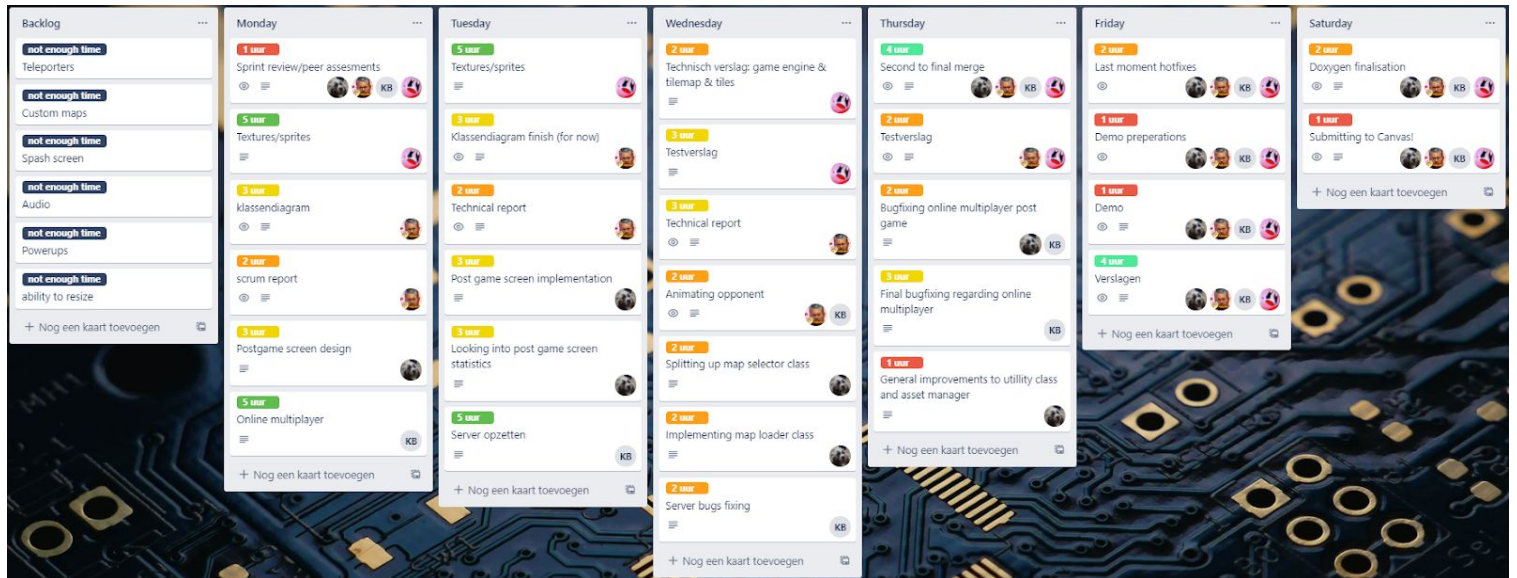
Ook de bom en de explosie animaties zijn aangepast.



Wanneer er nog maar één speler over is heeft deze speler het spel gewonnen en verschijnt bovenstaand scherm met de gewonnen speler. Deze PostGameState geeft je de mogelijkheid terug te gaan naar het hoofdmenu of om direct opnieuw te spelen in dezelfde map.

Taakverdeling

Gedurende de sprint hebben we onze taken verdeeld met behulp van een trello.



<https://trello.com/invite/b/H895v6jy/80572739ce55ab7e6914dd6bfa98eac5/sprint-3>

Hierin hebben we per dag aangegeven wat we gedaan hebben, hoe lang het duurde en wie er aan heeft/hebben gewerkt.

Deze sprint hebben we meer tijd besteed aan het documenteren van de code en aan het (af)maken van de verslagen. Daarnaast hebben we een van onze groepsleden hard aan de slag laten gaan met de online multiplayer. Ook heeft een ander groepslid een PostGameState gemaakt die afspeelt als de game voorbij is. De andere twee groepsleden hebben gefocust op de documentatie en het helpen van de andere leden waar nodig.

Deze sprint is dus een minder gelijke taakverdeling als het aankomt op dat iedereen een even grote programmeer en documentatie taak heeft. Echter hebben we hier als groep geen bezwaren tegen gehad. We hebben de beslissing gezamenlijk gemaakt.

Team performance

De derde sprint was iets frustrerender dan de voorgaande sprints. Dit kwam door een groot aantal bugs die opgelost moesten worden en door een hoop documentatie die nog gemaakt moest worden. Dit is voor een groepje programmeurs niet het leukste om mee bezig te zijn, waardoor het moraal van de groep deze sprint iets daalde.

Toch hebben we deze sprint in verhouding met de voorgaande net zo veel, dan al niet meer, werk verzet. Iedereen was consequent hard aan het werk om een mooi eindproduct te kunnen realiseren.

Er ook was iets meer directe communicatie met de groep. Voor het oplossen van alle bugs waren we vaak met twee a drie personen tegelijk bezig. Discord is hiervoor niet de beste en meest handige manier, maar wegens de corona konden we helaas niet anders.

We zijn erg trots op elkaar en op de manier waarop we dit project van begin tot eind hebben doorlopen. We hebben een mooie game neer kunnen zetten waar hopelijk een mooi cijfer aan hangt.

Verbeterpunten

Deze sprint hebben we heel netjes gebruik gemaakt van git. We hebben geen grote merge conflicts gehad. Het voorgaande verbeterpunt is bij deze dus ook verbeterd en niet meer nodig.

Gezien dit de laatste sprint is leek het ons niet nodig nieuwe doelen te stellen voor een vierde sprint.

Sprint Peer Assessments

Student: Koen

Techniek				
Technische bijdrage?	Online multiplayer, server, technisch verslag, doxygen, general debugging and troubleshooting			
Verbeterpunt(en) voor volgende sprint	Probeer voor volgende projecten goed af te spreken in wat voor stijl de code geschreven moet worden. Dit voorkomt verwarring op momenten waarbij je met anderen naar je code kijkt op het bijvoorbeeld te debuggen.			
Evaluatie vorige verbeterpunt(en)	In de delen van de code die door alle andere groepsleden geschreven worden staan nu geen verwarrende variabele meer. Echter is het server gedeelte nog wel wat onrustig, ook delen die anderen niet zien moeten netjes zijn.			
Cijfer	9			
Proces				
Procesmatige bijdrage OV, M, V, RV, G	Inzet	Betrouwbaarheid	Verantwoordelijkheid	Samenwerking
	zeer G	G	RV	G
toelichting	Koen is binnen dit project hard aan het werk een levert goed werk op.			
Verbeterpunt(en) voor volgende sprint	Probeer goed tijdig in de trello aan te geven wat je wanneer doet/gedaan hebt. Zo weet de rest van de groep wat je wanneer doet.			
Evaluatie vorige verbeterpunt(en)	Koen communiceert nu beter met de groepsleden waar hij mee bezig gaat, alleen staat dit niet altijd op papier. Zoals bijvoorbeeld in een trello.			
Cijfer	9			

Student: Joeri

Techniek				
Technische bijdrage?	PostGameState, technisch verslag, doxygen, general debugging/polishing			
Verbeterpunt(en) voor volgende sprint	Probeer bij toekomstige projecten rekening te houden			
Evaluatie vorige verbeterpunt(en)	Joeri heeft dit blok hier en daar nog geprobeerd perfectionistisch te zijn, maar hij houdt goed rekening met wat wij als groep vinden en zag ook in dat de deadline dichterbij begon te komen.			
Cijfer	9			
Proces				
Procesmatige bijdrage OV, M, V, RV, G	Inzet	Betrouwbaarheid	Verantwoordelijkheid	Samenwerking
	G	RV	G	G
toelichting	De samenwerking van Joeri met de rest van de groep is uitstekend.			
Verbeterpunt(en) voor volgende sprint	Probeer bij volgende projecten nog steeds goed aan te geven wat je precies doet binnen een project. Val er niet in terug.			
Evaluatie vorige verbeterpunt(en)	Deze sprint is Joeri zeer grondig te werk gegaan, hij heeft duidelijk aangegeven wanneer hij wat zou doen en wat er wanneer gelukt is.			
Cijfer	9			

Student: Joris

Techniek				
Technische bijdrage?	Scrumverslag, Technisch verslag, general debugging, Doxygen			
Verbeterpunt(en) voor volgende sprint	Probeer voor de verandering een taak te claimen die iets technisch uitdagender is, wat misschien ook een beetje buiten je comfort zone valt.			
Evaluatie vorige verbeterpunt(en)	Je bent deze sprint meer bezig geweest met documentatie taken, daar heb je verder geen/nauwelijks hulp bij nodig gehad dus dat gaat beter.			
Cijfer	9			
Proces				
Procesmatige bijdrage OV, M, V, RV, G	Inzet	Betrouwbaarheid	Verantwoordelijkheid	Samenwerking
	G	G	RV	G
toelichting	Samenwerking loopt goed en je neemt de rol van projectleider serieus.			
Verbeterpunt(en) voor volgende sprint	Je kunt proberen om iets meer open te staan voor andermans ideeën, maar buiten dat valt er weinig aan de procesmatige bijdrage op te merken.			
Evaluatie vorige verbeterpunt(en)	Je hebt iedereen goed hun werk laten doen terwijl je toch op de hoogte bleef van de voortgang van alle taken.			
Cijfer	9			

Student: Rick

Techniek				
Technische bijdrage?	Grondig testen, Testverslag, Technisch verslag, Doxygen, general debugging and polishing			
Verbeterpunt(en) voor volgende sprint	Probeer anderen aan hun taak te laten en niet zelf hiermee aan de slag te gaan. Zo houd iedereen een eerlijk deel.			
Evaluatie vorige verbeterpunt(en)	Je hebt nog steeds geen circular dependencies veroorzaakt. :)			
Cijfer	9			
Proces				
Procesmatige bijdrage OV, M, V, RV, G	Inzet	Betrouwbaarheid	Verantwoordelijkheid	Samenwerking
	RV	G	G	G
toelichting	Rick gaat betrouwbaar te werk en ligt goed binnen de groep.			
Verbeterpunt(en) voor volgende sprint	Probeer bij volgende projecten voor jezelf van tevoren goed te beslissen hoe lang je per dag bezig wil zijn, zo zorg je dat je consequent bent over de dagen heen.			
Evaluatie vorige verbeterpunt(en)	Deze week is rick zeer constant geweest.			
Cijfer	9			