GoRoffaGo Sprint 3

INFPRJ2102 INF1A & INF1B Deeltijd Informatica 1e jaar 2016/2017

Datum: 18-12-2016

Groep: Team 6

Door : Yulia Kriulina, DINF1B [yulia.kriulina@gmail.com](mailto:yulia.kriulina@gmail.com)  
Joey sonius, DINF1B, [J.Sonius@live.nl](mailto:j.sonius@live.nl)  
Casper Karreman, DINF1A, [0931371@hr.nl](mailto:0931371@hr.nl)  
Mick rijneveld, DINF1A, 0929791@hr.nl,

# Opdrachten

Todo’s:

* Sprint backlog (voorstel sprint 4)
* Shippable product

Mijlpaalproducten:

* Retrospective
* Scrumboard
* Burndown chart

# Uitwerkingen

In de bijlagen is een Excel sheet te vinden met de volledige product backlog. Op pagina 1 staan alle user stories voor de games 1 t/m 4 en het menu. De sprint kolom geeft de planning aan voor de sprints. Deze zijn in Trello over genomen en daar kan worden waargenomen of de planning ook behaald is.

Op de tweede sheet is de burndown chart te vinden. Omdat wij niet dagelijks met het werk bezig zijn en dus eigenlijk veel van het werk op 1 of 2 dagen wordt gedaan is hiervan moeilijk een goede charts te maken. Daarom is er voor gekozen om de burndown van de hele sprint weer te geven.

Verder is er een screenshot van het trello scrumboard in de bijlagen te vinden. De url naar het trello board is: <https://trello.com/b/2ktspdgH/dinf-rotterdam-go>

Voor deze sprint worden Game 2 en Game 3 opgeleverd als shippable product(s). De code van de spellen is in een zip-bestand bijgevoegd maar is ook te vinden op Github: <https://github.com/CasperHro/GoRoffaGo/tree/master/Game2>  
<https://github.com/CasperHro/GoRoffaGo/tree/master/Game3>

# Sprint review

Tijdens de standup op 12 december is aangekaart dat voor spel 2 nog een spelelement miste. Hiervoor zijn met een gezamenlijk overleg nieuwe user stories toegevoegd en herverdeeld onder de teamleden. We hebben bij het verdelen van de werkzaamheden rekening gehouden met de planning van de individuele personen zodat we elkaar niet in de weg zitten wat betreft aanpassingen in de code.

De ontwikkeling voor Game 3 en 4 zijn in de eerste week van sprint 3 al op gang gekomen en Game 3 is al in gevorderd stadium. Game 2 heeft wat vertraging opgelopen maar op Game 3 wordt vooruitgelopen. Hierdoor denken we de planning wel aan te kunnen houden.

Problemen die we hebben gehad:

* De layout van game 2 was voor 1 speler en de computer speler kon zo niet in beeld worden gebracht. Oplossing: Schip in vooraanzicht geplaatst zodat er 2 naast elkaar kunnen.
* Hoe blijft het spel uitdagend? We hebben gezamenlijk besproken hoe de speler niet telkens tegen de zelfde uitdaging aanloopt maar hoe de computer speler telkens beter wordt. Dit doen we door de containerhaak in het verloop van het spel minder ver omhoog te trekken waardoor het afladen steeds sneller verloopt.