GoRoffaGo Sprint 4

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

Datum: 15-01-2017

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
* Opleveren eindproduct
* Promo video

Mijlpaalproducten:

* Retrospective
* Scrumboard
* Burndown chart
* Eindproduct + sourcecode

# 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 chart 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 wordt het eindproduct opgeleverd. De code van het spel is in een zip-bestand bijgevoegd maar is ook te vinden op Github:

<https://github.com/CasperHro/GoRoffaGo/tree/master/GoRoffaGo>

# Sprint review

Het samenvoegen van de spellen naar één project heeft meer tijd gekost dan verwacht. Dit kwam gedeeltelijk door het aanpassen van classes zodat deze door alle spellen op de zelfde manier gebruikt konden worden en door het opnieuw moeten toewijzen van alle afbeeldingen aan de Actors en Worlds.

Bij de standup op 9 januari 2017 hebben we te horen gekregen dat de code beoordeeld gaat worden met SonarQube. Ook dit heeft ervoor gezorgd dat er extra werk moest worden verricht om te voldoen aan de tests die hiermee worden gedaan. Veel werk is gegaan in het hernoemen van de classes, functies en variabelen om te voldoen aan de naming conventions. Andere problemen waren redelijk gemakkelijk op te lossen.

Doordat we met de spellen 3 en 4 vooruit liepen op de planning hebben we wel de wel de deadline behaald, ondanks de extra werkzaamheden. Helaas zijn we hierdoor niet toegekomen aan de wishlist. Deze taken hebben we niet meer kunnen verwerken.

Problemen die we hebben gehad:

* Samenvoegen kostte meer werk dan verwacht omdat Greenfoot alle instellingen van de Actor en World descendants laat vallen.
* Classes die door alle spellen worden gebruikt moesten nog worden aangepast.
* Test door SonarQube leverde extra werk op. Hierdoor zijn we niet meer toe gekomen aan de wishlist.

Oplossingen:

* Met de kennis van nu zouden we het project vanaf het begin als één geheel opzetten.
* Nu we op de hoogte zijn van de naming conventions kunnen we hier in de toekomst rekening mee houden.