**Sjabloon 4**

Verbetervoorstel



Inhoud

[Inleiding 3](#_Toc169593846)

[1. De realisatie (proces) 4](#_Toc169593847)

[2. De sprint backlog (planning) 4](#_Toc169593848)

[3. Organiseren en uitvoeren van de test(en) 4](#_Toc169593849)

[4. Op basis van test resultaten (product) 4](#_Toc169593850)

[5. Reflectie op eigen functioneren (samenwerken) 4](#_Toc169593851)

[6. Nieuwe user stories op basis van het verbetervoorstel 4](#_Toc169593852)

# Inleiding

*Stel op basis van de uitkomsten van de resultaten na het testen en het log een verbetervoorstel op over het volgende:*

1. *De realisatie (proces)*
2. *De sprint backlog (planning)*
3. *Organiseren en uitvoeren van de test(en)*
4. *Op basis van test resultaten (product)*
5. *Reflectie op eigen functioneren*
6. *Nieuwe user stories op basis van het verbetervoorstel*
   1. *User stories inplannen aan de hand van story points*
   2. *User stories prioriteiten bepalen aan de hand van de business value*

## 1. De realisatie (proces)

Het proces was kort we hadden niet veel tijd maar Ik vind dat de proces goed is gegaan. Ik heb bijna alle tijd die ik heb gekregen heb ik hierin gelegd. In de pauze soms door met het maken van dingen in het project ook heb ik voldoende gevraagd. Ik probeerde niet te veel vragen zodat ik zelf mijn kennis vergroot. Maar wanneer ik er niet uit kwam heb ik wel gevraagd of opgezocht.

## 2. De sprint back log (planning)

Ik vind dat mijn planning juist beter ging omdat ik alles in me trello had gezet wat ik erin moest hebben. En als ik dan iets nieuws tegenkwam wat er ook in moest heb ik dat erbij toegevoegd. Ik heb me netjes aan die planning gehouden, dus als er iets stond in de back log dat moest gebeuren dan doe ik die dag dat.

## 3. Organiseren en uitvoeren van de test(en)

Ik heb een paar testen zojuist gedaan waaronder mede herkansers. Ik krijg veel dezelfde dingen dat of niet inzitten dat de game beter kan maken. Voor het organiseren is het wel een beetje raar want dat moet ik nu allemaal heel snel doen want zijn bijna bij de deadline. Dus het organiseren en plannen van de reviews is best kut.

## 4. Op basis van test resultaten (product)

Het resultaat is wel goed ze zijn er blij mee om te spelen. En ze hebben niet veel dingen dat er bij moet om het meer op de originele te laten lijken.

## 5. Reflectie op eigen functioneren (samenwerken)

Ik heb goed gewerkt op mijn planning af. Ik heb alles gepland wat ik die dag wil maken en af hebben waardoor ik alles mooi op tijd af had helaas was het wel dat aan het einde niet goed ging. Dat komt omdat ik dus niet goed mijn game heb gemaakt door de gitignore niet goed heb ingesteld

## 6. Nieuwe user stories op basis van het verbetervoorstel

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Nummer & Titel**: | Een reset button | | |
| **Omschrijving**: | | | |
| Als speler wil ik een smiley kunnen klikken om te kunnen resetten. En dan als ik verlies dat ik de smiley zijn gezicht kan zien veranderen (Sad face) | | | |
| **Business Value:** | 2 | **Story Points:** | 0,0.5,1,2,3,5,8,13,20 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Nummer & Titel**: | Custum Gamemode | | |
| **Omschrijving**: | | | |
| Als speler wil ik graag mijn eigen map kunnen maken zodat ik zelf de eigen grote kan hebben en moeilijkheid. | | | |
| **Business Value:** | 2 | **Story Points:** | 0,0.5,1,2,3,5,8,13,20 |