

Sprint 1

Review (Fokus på **vad** vi producerat) - sker mellan stakeholder och product owner

Generellt

- Ni har presterat bra, ni är på god väg!
- Det räcker att bara ha bilden på "lära sig ord" spelet eftersom det finns ljud till varje ord. Om det blir svårt med ljud till allt kan ni ha bild + ord istället
- Lära sig ord spelet: Ha linjer mellan objekt och bokstav. Linjen skapas genom att antingen klicka på båda efter varandra. Eller genom att dra en egen linje mellan korten.

Mattospel

- Ha en grön ram runt talet när det blir rätt svar. och håll den lite längre, byt inte tal snabbt när det blir rätt
- Ha så att det kommer addition 80% och subtraktion 20% eller nått

Memory

- Eventuellt ha ett ljud som låter då det blir ett par istället för att fada bilden (det fungerar dock bra det också) kanske ha både och?
- Bra med ljuden! alla ska fungera bara

Väderspel

- Räven måste ha en svans
- Kanske ha med snö som väder?
- 2 lager djup med klädesplagg på överkroppen (exv fleece och jacka)
- Räven har inte andra kläder på sig, ska bara ta på sig ytterkläder.
- Klädesplagg:
 - Regn:
 - sylvester/regnhatt
 - regnjacka
 - regnbyxor
 - fleece
 - stövlar
 - regnvantar
 - Sol
 - "springskor" aka sneakers
 - solkräm??
 - t-shirt (som skyddar axlarna)
 - sandaler
 - Snö
 - vinterkängor
 - överdragsbyxor/termobyxor
 - fleece

- vinterjacka
- mössa
- vantar
- halsduk
- Molnigt
 - överdragsbyxor
 - vindjacka
 - “springskor”

Retrospective (*Fokus på **hur** vi producerat*)

Vi tycker att våran utveckling har gått bra nu den första veckan. Vi fick gjort det vi ville göra och har nu grunden för 3 av minispelen att bygga vidare visuellt på. Vi vill även behålla hjälpsamheten och stämningen i gruppen då vi känner att den varit väldigt bra hittills.

Det som gick mindre bra var hur vi planerade sprinten då våra userstories var för breda när man skulle ta dem. Det visade sig att många av dem inte stämde överens vad man faktiskt behövde göra precis i början så istället gjordes antingen nya bättre anpassade userstories under tiden eller så blev de gjorda till viss del.

Velocity planeringen var också inte särskilt bra eftersom vi underskattade vad vi faktiskt lyckades att göra. Detta gjorde att vissa av oss efter halva sprinten inte hade några user stories att ta vilket gjorde att vi fick skapa nya och köra på dem istället.

Att tänka på framöver:

- Vi måste planera user stories bättre, dels gällande vilka userstories som finns att ta samt vilka acceptanskriterier som faktiskt behöver vara med.
- Velocity uppskattningen behöver också finjusteras så att vi har en högre bas velocity så vi kan ta oss an mer user stories alternativt minska velocity per userstory. Ett problem där är dock att det är svårt att anpassa velocity per userstory eftersom att det är väldigt olika beroende på om man har tidigare erfarenhet med unity
- Se även till att uppdatera i trello när man har gjort en user story eller har börjat på den.
- Vi måste även tilldela en scrum-master för framtida sprints som får hålla lite bättre koll på om trellon uppdateras och hur det går för andra.