Denzel Bendt

S1136580@student.windesheim.nl

Sprint Documentatie

Pacman

|  |  |
| --- | --- |
| Leverdata | Mijlpaal |
| 06/09/2024 | |  | | --- | | **Mijlpaal 1: Projectinitiatief** |  |  | | --- | |  | |
| 13/09/2024 | |  | | --- | | **Mijlpaal 2: Basisbewegingsmechanica** |  |  | | --- | |  | |
| 20/09/2024 | |  | | --- | | **Mijlpaal 3: Doolhofontwerp** |  |  | | --- | |  | |
| 27/09/2024 | |  | | --- | | **Mijlpaal 4: Puntensysteem** |  |  | | --- | |  | |
| 04/10/2024 | |  | | --- | | **Mijlpaal 5: Basisgeestgedrag** |  |  | | --- | |  | |
| 11/10/2024 | |  | | --- | | **Mijlpaal 6: Spelcondities** |  |  | | --- | |  | |
| 18/10/2024 | |  | | --- | | **Mijlpaal 7: UI en Menuscherm** |  |  | | --- | |  | |
| 25/10/2024 | |  | | --- | | **Mijlpaal 8: Testen en Verbeteringen** |  |  | | --- | |  | |
| 01/11/2024 | |  | | --- | | **Mijlpaal 9: Eindoplevering** |  |  | | --- | |  | |

# Sprint 1 Rapportage:

## Ontwerp van het doolhof en basisbeweging van Pacman.

Sprint Periode: 06/09/2024 – 20/09/2024

Datum Rapport: 06/09/2024

## Sprint Planning

### 1.1. Geplande Issues

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ID | Omschrijving | Prioriteit | Geschatte Tijd |
| #1 | Ontwerp van het doolhof | Hoog | 1 dag |
| #2 | Implementatie van basisbeweging van Pacman | Hoog | 1 dag |

### 1.2. Doelstellingen van de Sprint

* Ontwerp van het doolhof.
* Implementatie van de basisbeweging van Pacman.

## 2. Voortgang van de Sprint

### 2.1. Status van Geplande Issues

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ID | Omschrijving | Status | Opmerkingen |
| #1 | Ontwerp van het doolhof | Voltooid |  |
| #2 | Implementatie van basisbeweging van Pacman | Voltooid |  |

### 2.2. Bereikte Voortgang

* Voltooide Taken:
  + Ontwerp van het doolhof voltooid.
  + Basisbeweging van Pacman geïmplementeerd.
* Niet-Voltooide Taken:
  + Geen

## 3. Sprint Review

### 3.1. Demo van Voltooide Functionaliteiten

- Doolhofontwerp: Demonstratie van het complete doolhofontwerp.  
- Basisbeweging van Pacman: Demonstratie van Pacman's beweging in het doolhof.

### 3.2. Feedback van Stakeholders

- Feedback op doolhofontwerp: Eventueel de juiste kleuren toevoegen aan het doolhof en een andere teken dan een hashtag voor de muren van het doolhof.   
- Feedback op Pacman beweging: Eventueel een andere kleur voor Pacman en een ander figuur.

### 3.3. Aangepaste Backlog Items

- Aanpassing 1: [Beschrijving en reden]  
- Aanpassing 2: [Beschrijving en reden]

---

## 4. Sprint Retrospective

### 4.1. Wat Ging Goed

* Ontwerp van het doolhof is succesvol afgerond
* Basisbeweging van Pacman werkt zoals verwacht.

### 4.2. Wat Kan Beter

* N.v.t

### 4.3. Actiepunten voor de Volgende Sprint

|  |  |
| --- | --- |
| Actiepunt | Deadline |
| Implementatie van punten/pellet | 27/09/2024 |
| Scoretelling bij het verzamelen | 27/09/2024 |
| Weergave van score op het scherm | 27/09/2024 |

# Sprint 2 Rapportage:

**Implementatie van de punten/pellets en scoretelling.**

**Sprint Nummer:** Sprint 2  
**Sprint Periode:** 20/09/2024 – 27/09/2024  
**Datum Rapport:** 20/09/2024

### 1. Sprint Planning

### 1.1 Geplande Issues

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ID | Omschrijving | Prioriteit | Geschatte Tijd |
| #3 | Implementatie van punten/pellets | Hoog | 2 dagen |
| #4 | Scoretelling bij het verzamelen | Hoog | 2 dagen |
| #5 | Weergave van score op het scherm | Medium | 1 dag |

### 1.2 Doelstellingen van de Sprint

* Toevoegen van punten/pellets die Pacman kan verzamelen.
* Implementeren van scoretelling die toeneemt bij elke verzamelde pellet.
* Real-time weergave van de score op het scherm tijdens het spel.

## 2. Voortgang van de Sprint

### 2.1 Status van Geplande Issues

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ID | Omschrijving | Status | Opmerking |
| #3 | Implementatie van punten/pellets | Voltooid | Punten zijn toegevoegd en correct geplaatst in het doolhof. |
| #4 | Scoretelling bij het verzamelen | Voltooid | Score wordt bijgewerkt |
| #5 | Weergave van score op het scherm | Bijna voltooid | Basisweergave geïmplementeerd, maar de positie en stijl moeten nog worden verfijn |

## 2.2 Bereikte Voortgang

* **Voltooide Taken:**
  + Punten/pellets zijn succesvol toegevoegd aan het spel en worden weergegeven in het doolhof.
* **Niet-Voltooide Taken:**
  + Basisweergave is aanwezig, echter wil ik het nog verfijnen

## 3. Sprint Review

### 3.1 Demo van Voltooide Functionaliteiten

* **Punten/pellets:** De punten worden correct weergegeven in het doolhof, en Pacman kan ze verzamelen.
* **Scoretelling:** Demonstratie van de real-time scoreverhoging bij het verzamelen van elke pellet.

### 3.2 Feedback van Stakeholders

* **Feedback op scoreweergave:** De huidige positie van de score is minder zichtbaar; aanbevolen om deze hoger in het scherm te plaatsen en eventueel kijken naar demogelijkheid om de letters een betere look te geven.

### 3.3 Aangepaste Backlog Items

* **Aanpassing 2:** Aanpassing van de positie en stijl van de scoreweergave voor betere zichtbaarheid.

## 4. Sprint Retrospective

### 4.1 Wat Ging Goed

* Punten/pellets zijn met succes toegevoegd en verzamelen werkt goed.
* Basisfunctionaliteit voor scoretelling is operationeel.

### 4.2 Wat Kan Beter

* Aandacht voor UI/UX, zoals de zichtbaarheid van de score op het scherm.

### 4.3 Actiepunten voor de Volgende Sprint

|  |  |
| --- | --- |
| Actiepunt | Deadline |
| Fijnstellen van de scoretelling | 27/09/2024 |
| Verplaatsen van de scoreweergave | 27/09/2024 |
| Toevoeen van spookjes | 27/09/2024 |
| Implementeren van eenvoudige AI-logica | 27/09/2024 |

## Sprint 3 Rapportage

**Sprint Nummer:** Sprint 3  
**Sprint Periode:** 27/09/2024 – 11/10/2024  
**Datum Rapport:** 27/09/2024

## 1. Sprint Planning

### 1.1 Geplande Issues

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ID | Omschrijving | Prioriteit | Geschatte Tijd |
| #5 | Weergave van score op het scherm | Medium | 1 dag |
| #6 | Toevoegen van spookjes | Hoog | 2 dagen |
| #7 | Implementeren van eenvoudige AI-logica | Hoog | 3 dagen |

### 1.2 Doelstellingen van de Sprint

* Het stijlen van scoreboard en beter positioneren daarvan
* Toevoegen van spookjes als dynamische objecten in het spel.
* Implementeren van eenvoudige AI-logica voor beweging van de spookjes, zoals het volgen van Pacman of willekeurige bewegingen.

## 2. Voortgang van de Sprint

### 2.1 Status van Geplande Issues

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ID | Omschrijving | Status | Opmerkingen |
| #5 | Weergave van score op het scherm | **Voltooid** | Het scorebord bevindt zich boven het doolhof |
| #6 | Toevoegen van spookjes | Voltooid | Spookjes worden correct weergegeven en bewegen door het doolhof. |
| #7 | Implementeren van eenvoudige AI-logica | In Progres | Basis-gedragslogica geïmplementeerd; verdere verfijning nodig voor responsiviteit en interactie. |

### 2.2 Bereikte Voortgang

* **Voltooide Taken:**
  + Spookjes zijn toegevoegd en weergegeven in het doolhof met een basisbeweging.
  + Het scorebord bevindt zich op een gunstige plaats
* **Niet-Voltooide Taken:**
  + De AI-logica voor spookjes werkt, maar er is verdere verfijning nodig om geavanceerdere bewegingen te ondersteunen.

## 3. Sprint Review

### 3.1 Demo van Voltooide Functionaliteiten

* **Spookjes:** Demonstratie van de visuele weergave en het basisbewegingsgedrag van de spookjes in het doolhof.
* **AI-logica:** Demonstratie van eenvoudige AI-logica waarbij spookjes Pacman kunnen volgen of zich willekeurig door het doolhof bewegen.

### 3.2 Feedback van Stakeholders

* **Feedback op scorebord:** De positie van het scorebord stoort niet.
* **Feedback op spookjes:** De weergave en basisbewegingen zijn goed, maar de stakeholders stellen voor om de spookjes sneller te laten reageren op de positie van Pacman.
* **Feedback op AI-logica:** Aanbevolen om de beweging realistischer te maken en enige variatie toe te voegen zodat het gedrag minder voorspelbaar wordt.

### 3.3 Aangepaste Backlog Items

* **Aanpassing 1:** Aanpassing van snelheid en responsiviteit van de AI-logica.
* **Aanpassing 2:** Toevoegen van verschillende bewegingspatronen om de voorspelbaarheid van de spookjes te verminderen.

## 4. Sprint Retrospective

### 4.1 Wat Ging Goed

* Spookjes werden succesvol toegevoegd en de basis AI-logica werkt zoals gepland.
* Eerste implementatie van AI-logica toont basale functionaliteit.

### 4.2 Wat Kan Beter

* Verfijning nodig in de AI-gedragslogica om responsiviteit en realisme te verbeteren.
* Meer variatie in beweging om voorspelbaarheid te voorkomen.

**4.3 Actiepunten voor de Volgende Sprint**

|  |  |
| --- | --- |
| Actiepunt | Deadline |
| Verfijning van AI-logica voor spookjes | 18/10/2024 |
| Aanpassing van snelheid en bewegingspatronen van spookjes | 18/10/2024 |
|  |  |