

Sprint 1

Week 1 dinsdag stand-up:

Bij deze stand-up hebben we elkaar meer leren kennen en hebben we al code conventies kunnen maken. Het plan voor komende sprint: een concept te bedenken waar we op kunnen bouwen, Github aanmaken, Discord aanmaken, Trello aanmaken.

Retrospective: N.V.T.

Week 1 donderdag stand-up:

Bij deze stand-up hebben we teruggekeken naar ons vorige concept en besloten hier nog een keer over na te denken. We zijn nog niet helemaal tevreden en vinden het concept nog erg onduidelijk. Dus dat stond ook gelijk voor deze dag op de planning.

Retrospective: We zijn het nog niet helemaal eens met het concept, omdat het nog te onduidelijk en vaag is. Er is geen duidelijk doel en verhaal die te maken heeft met Hito.

Week 2 dinsdag stand-up:

Bij deze stand-up hebben we teruggekeken naar het concept wat we bedacht hadden na de retrospective van de stand-up hiervoor. We hebben nu een idee waar we iets mee kunnen en daarmee gaan we nu ook verder. We hebben art nodig en developers kunnen al beginnen met mechanics van het spel.

Retrospective: We kunnen ervoor dat onze communicatie een beetje beter is, wat betreft concepten en ideeën die we hebben.

Week 2 donderdag stand-up:

Bij deze stand-up hebben we het werk wat we tot nu toe hebben gemaakt bekeken en elkaar feedback gegeven. Ook gaan we later terug naar het museum voor meer inspiratie.

Retrospective: We waren nog een beetje leeg en konden nog moeilijk extra concepten bedenken. De art style van Hito is soms erg vaag en het is moeilijk om daar snel iets uit te halen.

Sprint 2

Week 3 dinsdag stand-up:

Deze stand-up duurde eigenlijk niet heel lang. We hebben snel terug gekeken en zijn eindelijk tevreden met ons volledige concept. We moeten nu snel al een prototype gaan maken voor ons shippable product.

Retrospective: We zijn erg laat begonnen met het daadwerkelijk maken van ons spel. Hierdoor zijn we veel tijd verloren aan het bedenken van een concept. We gaan nu proberen onze tijd beter te besteden aan dingen die echt voor komende sprint belangrijk zijn.

Week 3 donderdag stand-up:

Bij deze stand-up hebben we weer teruggekeken naar onze vorige sprint. Opzich zijn we tevreden met ons product tot nu. Er is wel nog een gebrek aan art, maar die is al bijna af en klaar voor implementatie. Ook hebben we beter onze tijd kunnen inplannen en we hebben en gaan nu meer focussen op wat als eerst belangrijk is.

Week 4 dinsdag stand-up:

Bij deze stand-up hebben we teruggekeken op wat we dit weekend gemaakt hebben. Er is al iets van art geïmplementeerd, maar nog lang niet alles. We gaan deze dag veel tijd spenderen aan die eerste build, om die af te krijgen. Donderdag komt het Stedelijk Museum op bezoek.

Retrospective: De art kon eigenlijk al eerder in het spel zitten. Dit was NOG niet gedaan, omdat sommige mechanics nog in development zaten en anders werd het een chaos bij development.

Week 4 donderdag stand-up:

Deze stand-up hebben we kort gehouden, omdat we snel aan de slag moesten met een presentatie voorbereiden voor het bezoek van Stedelijk Museum. We hebben wel snel terug kunnen kijken naar wat er klaar voor implementatie en trello bijgewerkt.

Retrospective: We kunnen beter de trello bijhouden. Trello bleef tot nu meer een soort cheat-sheet waar we snel konden kijken wat we van plan waren, maar wordt nooit echt aangepast.

Sprint 3

Week 5 dinsdag stand-up:

Deze stand-up hebben we weer gebruikt om terug te kijken naar wat we gemaakt hadden en wat er tot nu toe geleverd is. Ook was een van de artist vaak niet aanwezig, wat ons een beetje zorgen maakte. Dus hebben we besloten (artists) om het UI element wat deze artist zou behandelen onder te verdelen onder de overige artists, omdat we anders ongetwijfeld in tijdnood komen. We zijn ook gelijk onze trello pagina bij gaan houden.

Retrospective: Eigenlijk weinig te melden. We zijn nu goed bezig en lekker onderweg. We houden correct onze trello bij en lopen geen werk mis.

Week 5 donderdag stand-up:

Bij deze stand-up hebben we besproken wat er laatste dagen gedaan is en wat er geïmplementeerd kan worden. Er is weer art opgeleverd die zo geïmplementeerd gaat worden. Hiervan maken we “prefabs”.

Retrospective: (aangepast na sprint-review met docenten) Onze trello is niet agile. Het is een beetje een chaos en ToDo's zijn niet gekoppeld aan duidelijke UserStories. Ook kloppen sommige UserStories niet, omdat deze niets te maken hebben met wat een speler zou willen in het spel.

Week 6 dinsdag stand-up:

Deze stand-up hebben we teruggekeken naar wat we de vorige keer hadden gedaan. Ook is er weer art gestuurd die klaar voor implementatie is. De artists gaan zo nog aan de slag met UI elementen die we nog steeds niet hebben.

Retrospective: In principe konden we iets eerder al beginnen met UI elementen maken, maar die werden vooral uitgesteld omdat we nog art mistten.

Week 6 donderdag stand-up:

Deze stand-up hebben we gekeken naar wat we op dit moment hebben. In principe is het speelbaar alleen er mist nog wat art voor enige props in het spel. We hebben de dagen hiervoor nog gewerkt aan een speelbare versie we vandaag kunnen laten zien.

Retrospective: (aangepast na sprint-review met docenten) Onze versie is nu nog niet speelbaar. De art die nog mist maakt het nog te onduidelijk en geeft geen context. Dat gaan we komende sprint fixen en aanpassen.