Project 2 Herkansing (Tutor gedeelte)  
Gemaakt door: Ino van den Berg (0928787) INF1B  
Gemaakt op: 24-05-2017

**Deel 1: retrospective  
Fase 1:**  
Nikki:  
- Behulpzaam  
- Communicatief   
- Enthousiast  
Milan:   
- Heeft het hardst gewerkt van iedereen  
- Communicatief  
- Creatief  
Aivy:  
- Behulpzaam  
- Communicatief  
- Georganiseerd   
Ino:  
- Hard gewerkt  
- Had coöperatiever kunnen werken (meer op 1 lijn met het groepje gaan zitten)  
- Creatief  
Amber:  
- Belemmert progressie (voortgang)  
- Levert minimaal werk  
- Ongefocust  
- Oncommunicatief

**Fase 2:**+ Ondanks omstandigheden werkte Milan, Nikki en Aivy goed door  
+ Het groepje was over het algemeen tevreden met het werk dat geleverd was  
+ Aivy had altijd het papierwerk op orde, zelfs als wij als groepje over een opdracht heen gelezen hadden wist zij dat we het moesten maken en ze had het dus ook gemaakt  
- Amber was basically het project aan het saboteren  
? Tijdens het incident wilde mijn groepje onzijdig blijven, dit zorgde ervoor dat dingen niet op een goede manier uitgepraat konden worden  
? Als Amber niet in dit groepje gezeten had had ik dit een perfect groepje gevonden

De hoeveelheid tijd die ik aan het project heb besteed (alleen gekeken naar de anderhalve week waarin ik nog mee mocht doen aan het project) is 3.5/4  
**Fase 3:**+ Wat erg goed ging in dit project is het op orde hebben van de deliveries. Qua code hebben ik en Milan als een stoomtrein doorgewerkt en daarom liepen we nooit achter met programmeren. Ook waren de deliveries altijd op orde omdat Aivy vooral maar ook Nikki altijd op de hoogte waren van wat er precies allemaal ingeleverd moeten worden, als we dan iets bijna vergaten kwamen hun er bijtijds mee waardoor de deliveries op orde waren voor de deadline.- Het probleem met de hoogste prioriteit was dat Amber het project aan het saboteren was. Wat ik hiermee bedoel zijn de volgende dingen: Ze zat nog minder op 1 lijn met het groepje dan mij (groepje zat op 1, ik op 1.2 en zij op 0.1), dit kwam omdat ze niet communiceerde buiten school om. Het werk wat zij moest doen werd zonder urgentie gemaakt, ik vroeg of iets zo snel mogelijk kon gebeuren en het antwoord wat ik kreeg was: “Misschien begin ik er vanavond aan”. Toen ze uiteindelijk dit werk had geleverd was het compleet niet bruikbaar omdat de code niet te integreren was in het hoofdbestand. Toen mensen dit aan haar probeerde duidelijk te maken begon ze andere mensen te dirigeren omdat haar code zogenaamd beter was (wat dus niet het geval was) en dus moest het project naar haar code aangepast worden in plaats van andersom.

**Fase 4:**De grootste verandering die ik van plan ben te maken is beter op 1 lijn komen te zitten met mijn groepje, ik werk namelijk graag vooruit en door dit kan er dan voor zorgen dat mijn groepje mij niet meer volgt. De aanpak die ik van plan ben voor dit probleem is vragen aan mijn groepje of er iets is dat ik gemaakt heb dat niet begrepen wordt en ook ben ik van plan elke dag te vertellen wat ik gemaakt heb en hoe het ongeveer werkt.

**Fase 5:**Nikki:   
- Zij is de energie in de groep  
- Werkt doelgericht  
Milan:   
- Werkt altijd hard  
- Kan je altijd helpen met programmeerproblemen  
Aivy:   
- Altijd georganiseerd, ze wist altijd precies welk papierwerk wanneer ingeleverd moest worden en hoe het gedaan moest worden  
- Gedreven om zo veel mogelijk werk af te krijgen  
Ino:   
- Goed in fouten spotten in de code  
- Behulpzaam  
Amber:   
- Meestal op tijd  
  
**Deel 2: burndown chart**Een burndown chart is een grafiek die laat zien hoe veel werk er nog gedaan moet worden op een bepaald punt in de tijd van een sprint of project (soms ook allebei). Je kan per sprint een burndown chart maken, maar je kan ook een burndown chart maken die het hele project betreft. Om een burndown chart te maken heb je eerst de volgende informatie nodig:  
- Het aantal planning poker punten die in het tijdsbestek weggewerkt moeten worden  
- Hoe lang je bezig van plan bent te zijn in dagen, sprints, weken, etc. (het tijdsbestek)

Vervolgens maak je een assenstelsel, op de x-as zet je het tijdsbestek en op de y-as zet je het aantal planning poker punten. Zodra je het assenstelsel gemaakt hebt trek je een rechte lijn van het totale aantal planning poker punten naar het eindpunt in de tijd. Dit is de ideale lijn, deze ideale lijn laat zien hoeveel je het liefst nog moet doen aan het einde van dat punt in de tijd (bijvoorbeeld nog 30 punten weg te werken aan het eind van dag 4, 20 punten aan het einde van dag 5 en zo verder, deze ideale lijn is altijd recht).

Vervolgens ga je op elk punt in de tijd, zodra je op dit punt bent, noteren hoeveel planning poker punten nog weggewerkt moeten worden. Dit zorgt er ook voor dat de werkelijke lijn zo goed als nooit recht loopt. Aan het einde van het tijdsbestek heb je dan een rechte lijn en een lijn die op elk punt in de tijd laat zien hoe veel werk er op dat moment nog gedaan moest worden. Je kan dus de burndown chart gebruiken om te zien of het team achter of voor loopt op de planning.