**Jip Galema**

Arno’s verbrand: 11

Deze sprint ging op zich wel goed. Ik was in het begin wel sceptisch over de hoeveelheid dingen die gedaan moesten worden en de tijd die er was. Uiteindelijk bleken dingen veel minder tijd te kosten. Toch waren sommige dingen nog best wel last-minute af en hebben daardoor weinig teamleden de code kunnen reviewen. Daardoor kwamen we er na de demo achter dat grote delen van de code niet voldeden aan de softwareregels die we hadden besproken als groep. Nou ligt dit voor een deel aan het slecht communiceren van de regels, maar ook aan degene die de code heeft gemaakt. Dit zorgde ervoor dat het code repareren langer duurde dan we hadden gedacht.

**Leo Jenneskens**

Arno’s verbrand: 9

De derde sprint verliep stressvol maar dat kwam denk ik doordat het de laatste sprint was. Verder verliep wel alles goed en werkte de team leden goed samen. Het eindresultaat is om trots op te zijn. Het werkt goed. Qua git en qua Trello werkte alles goed. Bij mij persoonlijk ging het werken goed, ik heb over het algemeen bij veel taken de losse eindjes aan elkaar geknoopt. Omdat we aan het eind van het project zaten en verder alles af was, ging dat vrij soepel en gemakkelijk. Op sommige gebieden gingen er nog wat dingen schreef die in vervolg beter hadden kunnen gaan.

**Luke Roovers**

Arno’s verbrand: 7

De sprints zijn klaar en het project is zo goed als af. Ik ben erg tevreden met het eindresultaat en de laatste week ging prima en een stuk minder stressvol dan gedacht. De git ging steeds beter nu iedereen echt een beetje weet wat ie aan het doen is. Persoonlijk nog een hoop creatieve dingen kunnen doen aan het eind, wat ik zelf ook wel weer is leuk vond om te doen. Ben trots op de groep en op ons eindresultaat!

**Jip Galema**

Arno’s verbrand: 9

De derde en laatste sprint van dit project vond ik ook zeer goed gaan. We hebben de game heel ver af gekregen. Er zijn nog een paar kleine dingetjes die we zouden willen toevoegen, maar hier hebben we geen tijd voor. We hebben niet echt problemen gehad. Wel hebben we nog wat dingen gehad die extra tijd gekost hebben. We hadden wat verschillen in spacing in de code met tabs. Deze moesten allemaal gelijk gesteld worden. Dit koste redelijk wat tijd, maar was verder geen probleem. Ook hadden we nog iets anders wat extra tijd kostte, namelijk een teamlid had voor namen van objecten, classes en variabelen camelcase gebruikt in plaats van wat we afgesproken hadden. We hadden met lage streepjes tussen woorden afgesproken en ondanks dat we het hem toen we het voor eerst het zagen hebben gezegd, heeft hij toch camelcase gebruikt. Dit koste ook wat extra tijd om allemaal weer recht te trekken. Voor de rest ben ik erg trots op het eindproduct.