**Sjabloon 4**

Verbetervoorstel



Voor- en achternaam: Gido Verhoef

Leerling nummer: 0330549

Datum: 27 - 6

Versie: 1

Inhoud

[Inleiding 3](#_Toc169593846)

[1. De realisatie (proces) 4](#_Toc169593847)

[2. De sprint backlog (planning) 4](#_Toc169593848)

[3. Organiseren en uitvoeren van de test(en) 4](#_Toc169593849)

[4. Op basis van test resultaten (product) 4](#_Toc169593850)

[5. Reflectie op eigen functioneren (samenwerken) 4](#_Toc169593851)

[6. Nieuwe user stories op basis van het verbetervoorstel 4](#_Toc169593852)

# Inleiding

*Stel op basis van de uitkomsten van de resultaten na het testen en het log een verbetervoorstel op over het volgende:*

1. *De realisatie (proces)*
2. *De sprint backlog (planning)*
3. *Organiseren en uitvoeren van de test(en)*
4. *Op basis van test resultaten (product)*
5. *Reflectie op eigen functioneren*
6. *Nieuwe user stories op basis van het verbetervoorstel*
   1. *User stories inplannen aan de hand van story points*
   2. *User stories prioriteiten bepalen aan de hand van de business value*

## 1. De realisatie (proces)

*Ik heb gewerkt aan tetris, ik was begonnen met de gameplay maken want dit was voor mij de hoogste prioriteit, heb aan de hand van een tilemap het speelveld gemaakt en aan de hand van een dictionary de shapes gemaakt. Vanwege hoe tilemap werkte kon ik alle andere functionaliteiten zoals line clearing en blokken stapelen makkelijk implementeren*

## 2. De sprint backlog (planning)

Afbeelding met tekst, schermopname

Door AI gegenereerde inhoud is mogelijk onjuist.

## 3. Organiseren en uitvoeren van de test(en)

Ik heb voornamelijk zelf getest om te kijken of er bugs waren en of het spel werkte zoals ik had verwacht. Soms heb ik het spel ook aan anderen laten zien om feedback te krijgen. Zij ontdekten soms bugs of problemen die ik zelf over het hoofd had gezien. Wanneer meerdere mensen hetzelfde probleem tegenkwamen, gaf dat bevestiging dat er inderdaad iets mis was.

## 4. Op basis van test resultaten (product)

Vanuit de test bleek dat blokken draaien niet altijd goed ging voor verschillende soorten blokken. Dus voor de volgende versie de rotatielogica verbeteren zodat blokken altijd kunnen wallkicken.

Er is geen duidelijke feedback voor clearen van een line, Dus voor de volgende versie effects toevoegen voor een line clearen

Er is geen duidelijke feedback voor gameover gaan, dus voor de volgende versie een gameover effect toevoegen

## 5. Reflectie op eigen functioneren

Ik vindt dat ik goed te werk ben gegaan tijdens dit project, ik heb afleidingen van mijn laptop afgehaald tijdens dit project zoals steam, twitter en discord. Dit heeft mij veel geholpen afleidingen te vermeiden. Ook wanneer ik de concentratie kwijt was heb ik kort een wandeling gemaakt, dit helpt mij weer mijn concentratie pakken en terug aan het werk te gaan. Ook heb ik geleerd dat regelmatig testen, ook door anderen, waardevol is voor het verbeteren van de kwaliteit van mijn spel. In de toekomst wil ik eerder in het proces een testplan opstellen, zodat ik gestructureerde feedback kan verzamelen.

## 6. Nieuwe user stories op basis van het verbetervoorstel

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Nummer & Titel**: | Wallkicks voor elke vorm en rotatie | | |
| **Omschrijving**: | | | |
| Als speler wil ik dat alle vormen kuennen walkicken wanneer ik ze draai zodat het spel consistent is en | | | |
| **Business Value:** | 1-5 | **Story Points:** | 0,0.5,1,2,3,5,8,13,20 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Nummer & Titel**: | Feedback voor lines clearen | | |
| **Omschrijving**: | | | |
| Als speler wil ik feedback voor lines clearen zodat het duidelijk is dat mijn actie effect heeft en het spel lekkerder speelt. | | | |
| **Business Value:** | 3 | **Story Points:** | 1 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Nummer & Titel**: | Gameover effects | | |
| **Omschrijving**: | | | |
| Als speler wil ik dat er effects zijn voor game over gaan zodat ik weet dat ik game over ben en waarom ik heb verloren om frustratie te verminderen | | | |
| **Business Value:** | 3 | **Story Points:** | 3 |