Naam: Mary Anyanwu

**Inzichten:**

* Tijdens sprint 0 kregen we individuele opdrachten toegewezen die we moesten uitvoeren. Dankzij deze opdrachten kreeg ik inzicht in de personages, items, aliassen, enzovoort.
* In sprint 1 kregen we een game-engine toegewezen die we moesten downloaden en gebruiken.
* Een waardevol hulpmiddel dat ik ontdekte op de kennisbasis waren de tutorials van een docent aan de HVA, waarin stap voor stap de werking van de game-engine werd uitgelegd.
* Daarnaast heb ik een stakeholder map gemaakt om de belanghebbenden in kaart te brengen.

**Beslissingen in sprint 1:**

* Ik heb ervoor gekozen om de tutorials stap voor stap te volgen van de docent, zodat ik een duidelijk beeld kreeg van hoe mijn game eruit moest zien. Onze doelgroep bestaat uit 16-plussers met eerdere ervaring met text-based games.
* Ik heb besloten om het ontwerp van mijn game basic te houden, omdat iedereen momenteel zijn eigen kamer moet maken, waarbij ik een beeld hebt gevormd terwijl ik bezig was. Tijdens het maken van mijn game kreeg ik ideeën om NPC's zoals Mario toe te voegen en verschillende items toe te voegen.
* Tijdens het werken met de game engine ontdekten we dat de game-elementen bestaan uit een titel, afbeeldingen en knoppenbalk. Deze moeten op een webpagina worden geplaatst op een manier die gemakkelijk leesbaar en overzichtelijk is. Aanpasbare elementen zijn onder andere kleuren, afbeeldingen, knoppen, tekst en lay-out.
* De lay-out moet harmoniëren met het thema en de afbeeldingen van het spel, zodat er een uniforme ervaring ontstaat voor de speler.
* Ik heb me in deze sprint gericht op het tot leven brengen van de user story die ik voor mijn game heb gemaakt.

**Resultaten**

* Ik ben begonnen met het maken van mijn eigen kamer, zoals eerder besproken. Tijdens dit UX-proces ben ik enkele fouten tegengekomen, maar dankzij de hulp van de docenten zijn deze opgelost.
* De resultaten van ons werk zullen worden vastgelegd en geëvalueerd in Sprint 2, waarbij onderdelen nog moeten worden geprogrammeerd en een gebruikerstest zal worden uitgevoerd om de bruikbaarheid van het spel te beoordelen.

Lenard [Docent]. (2023). Filmpje van docent van HNO-ICT [Online video]. Geraadpleegd van <https://kb-se-b3.hbo-ict.cloud/5_gameengine/2_tutorials/>