Smart game: Jumpin

Groepsleden: Koray, Milan, Jelle, Aysegul

## Afspreek momenten = weekelijks

* Maandag: taken verdelen
* Vrijdag: voorstellen aan elkaar

# Week 1:

## Algemeen

We zijn samengekomen om het plan te bespreken en alle taken te verdelen.

## Evaluatie/taken verdeling

We hebben alles vlot verdeeld en iedereen ging er mee akkoord om zijn/haar schets te maken tegen de volgende afspreek moment.

## Positieve punten

* Iedereen heeft zijn/haar design tegen het afgesproken moment afgewerkt.
* Er waren zeer mooie schetsen/ideeën tussen.
* Verliep vlot

## Negatieve punten

* Er waren slechte scheten/ideeën tussen.

# Week 2:

## Algemeen

We zijn samengekomen om de designs voor te stellen aan elkaar, en hieruit het uiteindelijke design te vinden/creëren. Hierna hebben we de taken voor de HTML en CSS verdeeld.

## Evaluatie/taken verdeling

Het verdelen van de pagina’s is vlot verlopen. We hebben zo veel mogelijk alles gelijk verdeeld zodat iedereen even veel doet.

## Positieve punten

* Iedereen heeft zijn/haar stuk HTML en CSS zo veel mogelijk proberen afwerken (80%).
* Iedereen hield zich aan de deadline.
* Verliep vlot

## Negatieve punten

* Er waren pagina’s die niet helemaal afgewerkt waren.

# Week 3:

## Algemeen

We zijn samengekomen om aan elkaar het volledig gemaakte pagina’s met HTML en CSS voor te stellen. Nadat we akkoord gingen met het uiteindelijke pagina’s die werden gemaakt besloten we om het al in elkaar te steken.

## Evaluatie/taken verdeling

Het in elkaar steken verliep vrij vlot, omdat alles goed werd verdeeld. 2 leerlingen hebben de site in elkaar gestoken en 2 leerlingen hebben de game in elkaar gestoken. Nadat het klaar was heeft de 5de leerling de game op de site geplaatst.

## Positieve punten

* Communicatie verliep zeer goed.
* Taken verdeling gebeurde snel.
* Iedereen heeft zijn stuk goed afgewerkt.
* Er werd goed samengewerkt.

## Negatieve punten

* Natuurlijk is het samen krijgen van alles niet zo evident, waardoor we een paar keer gestruggeled hebben om het goed te linken en tot één geheel te brengen.

# Week 4:

## Algemeen

We zijn samengekomen om uiteindelijk aan het spel te beginnen. Het design is helemaal af, dus nu is het tijd om aan de game te beginnen. Eerst hebben we een dag opzoek werk gedaan en hebben we de volgende dag terug afgesproken om aan elkaar alles wat er is gevonden voor te leggen. Gelukkig hadden we veel opzoekwerk gedaan en kregen we een idee hoe dat we precies zouden beginnen.

## Evaluatie/taken verdeling

We hebben aan elkaar regelmatig een bericht gestuurd als iemand iets had gevonden en het uiteindelijk ook kon laten werken, zodat we op de hoogte konden zijn van elkaar en als iemand ook met hetzelfde bezig was meteen moest stoppen. Iedereen heeft redelijk veel kunnen laten werken.

## Positieve punten

* Iedereen heeft iets kunnen laten werken voor het spel.
* Iedereen heeft voldoende opzoekwerk gedaan.
* Communicatie was goed.

## Negatieve punten

* Er werd vaak een bericht gestuurd als iemand iets had gevonden en het ook kon laten werken. Maar natuurlijk was soms het geval dat iemand geen bericht stuurde om te vermelden dat hij/zij het al heeft kunnen laten werken. Dit leidde tot tijdverlies.

# Week 5:

## Algemeen

We zijn op week 5 de woensdag samengekomen, omdat we na een ander halve week eindelijke klaar waren met de logica van het spel te coderen. We hebben het spel allemaal te samen eens uitgeprobeerd om zeker te zijn dat er geen fouten in zaten. Gelukkig zaten er geen fouten in en was het tijd om alle levels te maken en nog wat extra’s.

## Evaluatie/taken verdeling

Nu dat de logica af is, is het tijd om de rest nog af te werken. Dus we hebben de levels onderling verdeeld, zodat iedereen een deel van de levels maakt en afwerkt. We hebben een knop toegevoegd om de teksten te kunnen vertalen. En bij het starten van het spel speelt er een achtergrond muziek af die afgezet kan worden.

## Taken

* Koray: vertaal knop
* Milan: muziek knop
* Jelle: levels linken

## Positieve punten

* Iedereen heeft zijn/haar deel van levels afgewerkt tegen de volgende afspreek moment.
* De verdeling verliep vlot, iedereen ging er meteen mee akkoord.
* Extra’s zijn afgewerkt.

## Negatieve punten

* Er waren leerling die vast zaten bij sommige levels, hiervoor kwamen we allemaal te samen om hem/haar te helpen.

# Week 6:

## Algemeen

We zijn samengekomen om nog een aantal extra’s te doen, namelijk high scores + login pagina zodat de naam van de speler in de high score lijst tevoorschijn kan komen.

## Evaluatie/taken verdeling

3 leerlingen hielden zich bezig om de high scores te laten werken en 2 leerlingen hielden zich bezig om het inloggen te laten werken. Natuurlijk moeten de gegevens opgeslaan worden op een databank, dus daar hebben we ook voor gezorgd.

## Positieve punten

* Iedereen probeerde om zoveel mogelijk te maken tegen de deadline.
* Communicatie verliep vlot.
* Samenwerking verliep vlot.
* We hielpen elkaar als iemand vast zat en hulp nodig had bij een bepaalde stuk.

## Negatieve punten

* Het inloggen was gelukt, maar de high scores werkten nog niet helemaal.

# Week 7:

## Algemeen

We zijn samengekomen om alles nog eens uit te testen om zeker te zijn dat er geen fouten zijn en als er fouten zijn om die meteen weg te werken.

## Evaluatie/taken verdeling

Iedereen kreeg een deel die hij/zij moest spelen en uittesten. Het design werd nog eens herbekeken om zeker te zijn dat alles er goed uit ziet.

## Positieve punten

* Iedereen heeft zin/haar deel goed uit getest.
* Design werd goed nagekeken

## Negatieve punten

* We waren te lang bezig om de high scores effectief te laten werken.