

Sprint Plan #2
 Game: Bubble Beam
 Group: Group-12

Priority	User Story	Task	Assigned to:	Effort
1		Assignment 2 - 2.1 - Toelichten observer patterns	Leon & Liam	3
1		Assignment 2 - 2.1 - Toelichten factory patterns	Sam & Luka	2
1		Assignment 2 - 2.1 - Toelichten iterator pattern in logger	JW	2
1		Assignment 2 - 2.2 - UML Class diagram observer patterns	Leon & Liam	1
1		Assignment 2 - 2.2 - UML Class diagram factory patterns	Sam & Luka	1
1		Assignment 2 - 2.2 - UML Class diagram iterator pattern in logger	JW	1
1		Assignment 2 - 2.3 - UML Sequence diagram observer patterns	Leon & Liam	1
1		Assignment 2 - 2.3 - UML Sequence diagram factory patterns	Sam & Luka	1
1		Assignment 2 - 2.3 - UML Sequence diagram iterator pattern in logger	JW	1
2	As A Programmer, I Want to see information about the game events logged to the console and/or files, so I can debug the program easily.	Assignment 2 - 1 - Add logging in existing code	All	3
2		Assignment 2 - 1.2 UML Logger	JW	1
3	As A Player, I want the game to end when there are no remaining bubbles, so I can win the game.	Game over controller - Add a win condition.	Liam	2
3	As A Player, I want the game to end when the bubbles reach the bottom row, so I can lose the game.	Game over controller - Add a close condition.	Liam	2
3		Kijken naar mogelijke network issues	Sam & Luka	1
3		Assignment 2 - 3 - Onbekend tot na het doen van 2.	All	5
4		AbstractBubble verbetering: Closest moet closest in direction worden.	Leon	3
4		Remove all unnecessary destructors	Sam	1
4		Write tests for classes in cannon package	Luka	1
4		Write test for classes for room package**	Luka	1
4		Write tests for bubbles package	JW & Liam	2

Toelichting prioriteit

De prioriteiten zijn aangegeven van hoge prioriteit (1), naar lage prioriteit (4)

Wij hebben de opdrachten de hoogste prioriteit gegeven, omdat deze de meeste punten opleveren. De opdracht 2 is moeilijker in te schatten qua tijdsplanning en is kritischer dan opdracht 1. Daarna komt opdracht 3, waarvan het nog onbeslist is welke pattern we gaan toevoegen. Dit hopen we, na het maken van opdrachten 1 en 2, een beslissing over te maken. Bovendien is deze opdracht optioneel. Op dezelfde hoogte van prioriteit als opdracht 3 staan: Kijken naar mogelijke network issues en Game over controller. Beide zijn belangrijk voor het spelen van het spel, maar zijn geen vereisde voor de gegeven opdrachten. Onze laagste prioriteit blok bevat tests, die geen directe toevoeging zijn aan de game zelf, maar wel gedaan moeten worden, en kleine verbeteringen in de code die geen grote tot geen invloed hebben op de game.