

Task	Assigned To	effort*	made by	comment
Write tests for BubbleMesh	Liam	2		Moet nog gedaan worden.
Write tests for ColouredBubble	Leon	1		Moet nog gedaan worden.
Write tests for Cannon	Sam	2		Moet nog gedaan worden.
Write tests for MovingBubble	Luka	1		Moet nog gedaan worden.
Write tests for ObservableObject	Liam	1		Moet nog gedaan worden.
Write tests for Vector2f	Luka	1	Luka	Gelukt
Assignment 1.1	Jan-Willem	2	Luka	Gelukt
Assignment 1.2	Jan-Willem	2	Luka	Gelukt
Assignment 1.3	Sam	1	Luka	Gelukt
Assignment 1.4	Leon	3	Luka	Gelukt
Assignment 2.1	Luka	2	Luka	Gelukt
Assignment 2.2	Sam	1	Sam	Gelukt
Assignment 2.3	Liam	2	Sam, JW, Luka, Liam	Gelukt
Comments – Bubble**	Liam	2	JW	Gelukt
Comments – Cannon	Sam	1	Sam	Gelukt
Comments – MovingBubble	Luka	1	JW	Gelukt
Comments – GameOver	Liam	1		Wordt vervangen voor andere functionaliteit
Comments – GUI	Leon	1	Leon	Gelukt
Comments – Launcher	Sam	1		Bleek overbodig
Comments – GuiThrowAwayPanel	Leon	1	Leon	Vervangen voor GamePanel s
Comments – ObservableObject	Liam	1		Bleek overbodig
Comments – Vector2f	Luka	1	Luka	Gelukt
Assignment 3.2 – Planning	Sam & Luka & Leon	3	Sam, Luka, Leon	Onvolledig
Setting up connection	Sam & Luka	3	Sam	Gelukt, maar sprint bleek onvolledig
Bubble shooting sync	Sam & Luka	3	Sam	Gelukt
Bubble popping sync	Sam & Luka	3	Sam	Gelukt
Level sync	Sam & Luka	3	Sam	Gelukt
GUI for multiplayer	Leon	3	Leon, Liam	Gelukt

implement mechanic	Leon	3		Niet gelukt, onvoldoende tijd
Fix – Game-over bug	Jan-Willem	2		Moet nog gedaan worden.
Fix – Rename GuiThrowAwayPanel	Leon	0		Gelukt
Fix - Bubble popping bug	Jan-Willem	1	JW, Leon	Gelukt, kostte meer tijd dan verwacht.
Fix - Performance issues			Liam, JW	Gelukt
Fix - Moving bubble bug			Liam, JW, Sam	Gelukt
Most of the merging			JW	Gelukt

*The estimated effort per task was scored from 0 to 3, with 0 being no effort and 3 being moderate effort

Prioriteit gesteld aan taken van deze week, en taken van vorige week uitgesteld sinds geen punten.

Tegengekomen hoofdproblemen (Group 12)

Problem 1: Zieke groepsleden

Twee personen uit onze groep waren tijdens een groot deel van de week ziek, wat onze productiviteit aanzienlijk verminderde.

Als reactie hierop hebben de andere teamleden tijdens de week meer verantwoordelijkheden op zich genomen. Uiteindelijk was te tijdsdruk te groot om alle opdrachten af te krijgen, zelfs nadat de groepsleden zondag weer gezond waren. Uiteindelijk is besloten om een multiplayer minder elegant dan gewild te implementeren.

Problem 2: Merge conflicts

Er waren niet genoeg branches gemaakt, waardoor deze zeer groot werden. Als gevolg hiervan waren er veel merge conflicts die veel tijd kostten om op te lossen.

Hier werd weinig aan gedaan, aangezien pas achteraf gerealiseerd werd dat dit een probleem was. Voor de versie die voor de deadline is ingeleverd werd daarom ook veel commits niet gebruikt die in een andere branch waren, namelijk de meer elegante maar niet werkende versie van de multiplayer.

Aanpassingen op de volgende sprint plan

Dit keer worden de opdrachten beter geprioriteerd, zodat de meest belangrijke opdrachten als eerste klaar zijn. Ook gaan we proberen meer in branches aparte branches te werken.