

Sprint retrospective:

Sprint 1: Sprint 1 ging redelijk goed qua produceren, het probleem was alleen dat we teveel op wat visuele dingen focusten waardoor we aan het eind van de sprint geen shippable product hadden.

Onze main gameplay is het kunnen schieten en varen, wij hadden alleen dat je kon lopen en varen.

We hebben wel hele goede feedback gekregen en geïmplementeerd.

Verbeterpunten: we moeten echt focussen op de main gameplay als eerst, en minder focussen op hoe dingen bewegen en op wat voor manier. Punt is dus prioriteiten stellen en goed afvragen wat echt het belangrijkste is, dus ook heel kritisch kijken.

Toekomstige verbeteringen: als team moeten we goed overleggen wat nou het belangrijkste is dat in de game moet om het leuk speelbaar te maken.

Over het algemeen is sprint 1 niet heel goed maar gelukkig niet waardeloos we hebben veel geleerd en kunnen erg goed opschieten om onze achterstand in te halen voor sprint 2.