**Sprint retrospective:**

**Gedachtes over sprint 1:** ik vond sprint 1 wel goed gaan maar we wouden teveel in 2 weken doen waardoor het niet een complete game werd. We wouden te veel moeilijke dingen implementeren waardoor we eigenlijk de core gameplay een beetje aan de zijkant lieten liggen. Dat is ook de reden waardoor we niet een shippble product hadden om te laten zien. Want we hadden niet simpel alleen de core gameplay proberen te krijgen waardoor de het een complete speelbare game was wat ook nog leuk is om te spelen.

**Verbeter punten voor volgende sprint:** voor de volgende sprint gaan wij als team zeker meer focussen op de core gameplay. Wij lopen ook al eigenlijk achter omdat we dus geen shippble product hadden. Dus moeten we goed die core gameplay na voren krijgen waardoor het een goede game wordt.

**Plan om de verbeterpunten er in te krijgen:** om de verbeterpunten in de game te krijgen moeten wij als team goed over leggen wat nou eigenlijk een must is om in de game te krijgen waardoor het spel speelbaar wordt en niet zinloze dingen er in te implementeren wat eigenlijk een should is. En ook goed agile werken dat we op een lekker tempo er door heen werken dat we op sprint 2 review een goed werkende game hebben

**--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------**

**Gedachtes over sprint 2:** Sprint 2 ging veel en ook maar veel beter dan sprint 1. Tijdens sprint 1 wisten we niet zo goed wat we deden zoals wij wouden op te veel dingen focussen. In sprint 2 hadden we het veel beter aangepakt we hadden op de game core mechanisch alleen gefoc ussed en wat extra toe kon gevoegd worden als tijd over was is meegenomen. Tijdens de sprint hadden we dus ook een shippble product geproduceerd.

**Verbeter punten voor volgende sprint:** Voor de laatste sprint is het belangrijk dat we nu voor de game dat we gaan focussen op essentials voor de game waardoor het een leuke en interessante game wordt . ook moeten we voor volgende sprint zorgen dat we op trello goed user story’s koppelen met de dingen waar we mee bezig zijn.

**Plan om de verbeterpunten er in te krijgen:** Om de vebeterpunten voor volgende sprint er in te krijgen moeten wij als team goed kijken wat we allemaal der inkrijgen in deze 2 weken. Zeker gewoon goed en hard doorwerken maar niet voor het onmogelijk aimen. En er gewoon voor gaan zodat we een leuke en goeie shippble product krijgen.

Rens Fortuin Ga2b.