Sprint Retrospective sprint 2 Door Ian Hartog GD2B

Natuurlijk hebben we ook na deze sprint verbeterpunten, maar deze keer wil ik het ook weer als eerste hebben over onze goede punten. Deze sprint hadden we namelijk wel een shipable product, en dat is niet het enige, wij hebben de meeste feedback van de docenten verwerkt in deze sprint. We hebben hard gewerkt aan de game en de keuze gemaakt om geen character te hebben, en dat de speler dus niet over het schip kan lopen. Deze keuze hebben we gemaakt omdat het varen met een schip belangrijker is voor onze gameplay dan over het schip heen lopen. Door deze keuze hebben we deze sprint wel een shipable product. Ook hebben we veel meer userstories toegevoegd die we later in de game zouden kunnen stoppen. Zelf denk ik dat ik ook deze sprint erg gegroeid ben als developer, aangezien ik ook deze sprint heb geleerd over het programmen van physics, en ik mij zeker beschouw als een betere developer. Wat volgende sprint beter kan is het overleg tussen de teamleden, zodat er geen verwarring is tussen bijvoorbeeld de grootte van models. Overall zou ik zeggen dat deze sprint een succes was, ondanks dat er nog valt te verbeteren zijn wij niet alleen individueel gegroeid, maar ook als team.