STARRT K4

Giorgio de Rijp, BB2

Dit is een STARRT-reflectie over K4 (requirements & acceptatiecriteria).

Ik had kamer 2 met de Ghost karakter en de drie sleutels.

* **Situatie**

Mijn teamgenoten en ik hebben samen tijdens een expert review met Philip aan moeten tonen dat wij onze user stories zo hebben gemaakt dat de requirements en acceptatiecriteria voldoende zijn voor ons project.

* **Taak**

Wij moesten individueel onze user stories laten zien en hoe wij deze hebben toegepast aan onze text-based game. Iedereen gaf een kleine toelichting van hoe wij op deze ideeën zijn gekomen.

* **Actie**

Ik heb als eigenaar van mijn kamer user stories gemaakt die van belang zijn tot het functioneel afmaken van mijn kamer. Zo stonden er concrete user stories bij die te maken hadden met het interacteren met de character in mijn kamer, etc. etc.

A screenshot of a computer

Description automatically generated

Deze user stories heb ik gemaakt aan de hand van onze Game Design Document, wat wel handig was voor het uitwerken, maar misschien niet de beste optie was voor een gewenst resultaat.

* **Resultaat**

Omdat ik de GDD heb gebruikt was het makkelijk om de user stories en kamer af te maken, maar bleek het nogsteeds incompleet en niet genoeg uitdagend te voelen. Dit heette de Happy Path zoals Philip het noemde, terwijl de Unhappy Path ook toegevoegd had moeten worden. Ook moet ik goed uitzoeken of ik geen herhalende code heb in mijn game, als in dat ik niet dezelfde interactie twee keer kan hebben, waardoor de game vastloopt of de verhaallijn niet meer klopt.

* **Reflectie & Toepassing**

Over het algemeen ben ik voor nu wel tevreden met mijn kamer, maar met de gekregen feedback moet ik van mezelf nog wel wat aanpassingen maken. Ook kan ik ervoor zorgen dat dit zich niet nogmaals voordoet.