

Retrospectief

Sprint 1

Wat we deze sprint goed heb gedaan is dat we met z'n tweeën goede taken heb verdeeld. Dat hebben we besproken wie wat ging doen. Wat we ook goed hebben gedaan is dat we goede afspraken hebben gemaakt i.v.m Unity.

Wat we hebben geleerd is dat we beter moet communiceren en wat gericht communiceren i.v.m dat als je niet goed zegt wat je wilt bereiken dat het dan mis gaat.

Wat we in de toekomst anders moeten doen. Is dat we de afspraken wat gericht moet bespreken. Als we pushen dat we daarvoor bespreken wat we hebben gedaan. We begrijpen wel wat de opdracht alleen. Er zijn dingen die we alleen wat beter moet bespreken onderling.

Sprint 2

Voor deze sprint hebben we gewerkt aan schieten en oppakken van wapens. We hebben de taken verdeeld en zijn meteen begonnen aan de sprint. In Trello hebben we allebei onze taken verdeeld en hebben besproken wat we beide gingen doen.

We moet in de toekomst meer op een ding gericht zijn dan honderd verschillende dingen. Merk dat we nog steeds niet helemaal het idee hebben hoe veel één machanic is.

(Tessa)

Wat ik heb geleerd deze sprint is hoe je de animatie van Blender naar Unity exporteert. Wat ik ook heb geleerd is te veel afhankelijk bent van andere dat jezelf niet de goede kant op kan gaan. Ik heb daarom dus ook gemerkt dat ik soms te afhankelijk ben van mijn teamgenoot. Ik leer van mijn teamgenoot hoe je alles moet doen, maar ik leer niet alles als ik alleen maar luister. "Als iemand honger heeft kan je hem een vis geven, of leer je hem vissen."

(Mike)

Deze sprint vond ik een stuk beter gaan dan de eerste sprint. Ik denk zelf dat het komt omdat we steeds meer op 1 ding aan het focussen zijn dan meerdere dingen. Ik heb zelf ook geprobeerd om van 1 ding/mechanic verschillende taken te maken. Daardoor kon ik het beter plannen en ook beter in elkaar zetten.

Voorderest heb ik geleerd hoe Blender werkt en hoe je ook je model in Unity kan zetten. Ik wil wel in de verdere sprint proberen om nog beter te worden in het plannen en het inschatten van de taken.

Sprint 3

Voor deze sprint hebben wij gewerkt aan de UI voor onze game. We hebben aan het begin van de sprint goede en duidelijk afspraken gemaakt. Die afspraken hadden wij verdeeld en in Trello gezet. In deze sprint hebben we ook de laatste dingetje nog aangepast.

(Tessa)

Wat ik heb geleerd in deze sprint is hoe je de UI mooier kan maken. Hoe je in fotoshop en button kan expoteren in Unity. Ik heb ook veel meer geleerd hoe je het makkelijkste de UI kan maken in Unity. En welke codes daarbij komt kijken. Ik heb ook geleerd hoe je makkelijker samen kan werken. Hoe je makkelijker kan communiceren.

(Mike)

In deze sprint heb ik geleerd hoe UI werkt. Ik heb de healthbar boven de enemy gemaakt. Ik heb geleerd om ook een pop-up te kunnen maken. Dit komt ook alleen als je iets wil oppakken of wilt reloaden. Ik vind wel dat ik in de volgende periode beter kan plannen en misschien de taken iets minder onderschatten.