**Handboek HBO-ICT-Pro Industries**

Afspraken en Schema’s



Auteurs: J. Groenendijk  
 D. Ponte  
 M. Van Overbeeke  
 L. Sonke  
 J. De Waele  
Datum: 24-01-2022  
Begeleidend docent: E. Tolhoek  
Plaats: Middelburg

[1. Inleiding 3](#_Toc1190854528)

[2. Afspraken 4](#_Toc1859445246)

[3. Schema's 5](#_Toc2080798259)

[4. Feedback en ideeën 6](#_Toc2116885959)

# 1. Inleiding

In dit handboek kun je de afspraken, schema's en feedback vinden die HBO-ICT-PRO Industries heeft opgesteld tijdens dit project. Bij ieder onderdeel staat een korte uitleg over hoe het betreffende deel tot stand is gekomen en wat de functie daarvan is. Als eerst kun je de Afspraken vinden die zijn opgesteld op het begin van het project, daarna staan de schema's van elke sprint, tot slot hebben wij feedback verzameld van de leerlingen waarvoor het spel is gemaakt.

# 2. Afspraken

Aan het begin van het project hebben wij met het gehele team een lijstje met regels opgesteld die tijdens de loop van het project gelden. Deze regels zijn opgesteld in overleg met het team en elk lid was akkoord gegaan.

Afspraken:

* Er wordt dagelijks vanaf 09:20-15:00 aan het project gewerkt, dit is het minimale maar als je langer wilt werken is dat toegestaan
* Er is een middagpauze van 12:00-13:00, verder kunnen er pauzes in worden gelast als dit is besproken met het team
* Wanneer het niet mogelijk is om aanwezig te zijn moet dit op tijd vermeld worden zodat de rest van het team op de hoogte is
* Er wordt gecommuniceerd via de volgende middelen: Discord, Microsoft Teams en GitHub
* Wanneer het niet lukt om een taak te voltooien in een sprint kan diegene om assistentie vragen bij de andere teamleden om de taak toch op tijd af te maken
* Elke dag is er een stand-up om 09:20 iedereen dient hier aanwezig te zijn

# 3. Schema's

Aan het begin van iedere sprint is er een planning gemaakt waar ieder lid aan werkt in die week. Deze schema's zijn vaak zelf ingevuld naar wat haalbaar is, de taken zijn gekozen uit de ''issues'' die op GitHub te vinden zijn. Veel van deze taken zijn taken die in een duo gemaakt kunnen worden zodat er door de hele sprint constant samen gewerkt wordt. Wij hebben hiervoor gekozen om zo ons teamverband te versterken. In de schema's staan de getallen die gekoppeld zijn aan de nummers van de issues, deze hebben namelijk in GitHub een nummer gekregen dit is om het schema overzichtelijker te houden.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Sprint 1** | Dinsdag | Woensdag | Donderdag |
| Diego Ponte | Begin Virus  Game maken | Verder met Virus  Game maken | Virus Game  Afronden |
| Milan van Overbeeke | Begin WhatsApp game maken | Verder met WhatsApp game | WhatsApp game afronden |
| Lars Sonke | Begin WhatsApp game maken | Verder met WhatsApp game | WhatsApp game afronden |
| Jimmy de Waele | Home Screen maken | Home screen verder uitbreiden | Home screen afronden |
| Jay Groenendijk | Begin Virus  Game maken | Verder met Virus  Game maken | Virus Game  Afronden |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Sprint 2** | Dinsdag | Woensdag | Donderdag |
| Diego Ponte | 4 | 4 | 4 |
| Milan van Overbeeke | 5 | 5 | 5 |
| Lars Sonke | 5 | 5 | 5 |
| Jimmy de Waele | 3 | 3 | 3 |
| Jay Groenendijk | 11 | 20, 10 | 10, 9 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Sprint 3** | Dinsdag | Woensdag | Donderdag |
| Diego Ponte | 19, 13 | 13, 22 | 22 |
| Milan van Overbeeke | 16, 21 | 16, 21 | 16, 21 |
| Lars Sonke | 17, 24 | 17, 23 | 17, 23 |
| Jimmy de Waele | 16,21 | 16,21 | 16,21 |
| Jay Groenendijk | 19, 13 | 13, 22 | 22 |

# 4. Feedback en ideeën

Tijdens het project zijn wij twee keer in contact geweest met de basisschoolleerlingen. Het eerste contact moment was in de eerste sprintweek, toen zijn Jay en Diego met een prototype naar de basisschool toe geweest om ideeën te verzamelen die de leerlingen graag wilden zien. Daar is toen een lijst met ideeën uit gekomen en daaruit hebben wij ons spel verder vormgegeven.  
- Moeilijker  
- Skins  
- Beloningen  
- Nieuw uiterlijk als beloning  
- Highscore  
- Code voor easter egg  
- Shop met coins die je kan verdienen  
- Scoreboard  
- Uitleg video   
- Power Ups  
- Games erin  
- Virus schieten i.p.v. ontwijken  
-Achtergrond veranderen of maken

In de derde week was het tweede contactmoment, toen had het spel al wat meer vorm gekregen. We hebben toen via teams met de leerlingen gebeld en ons spel laten zien en na een korte toelichting hebben de leerlingen het spel ook zelf kunnen testen. Daarbij hebben we ook feedback gevraagd voor wat we nog konden verbeteren. Deze feedback hebben wij in de laatste week nog zo veel mogelijk proberen te verwerken.   
- Verschillende karakters  
- Moeilijker  
- Muren   
- Punten krijgen voor foute antwoorden   
- Meerdere levels  
- Grotere virussen  
- Achtergrond virusgame veranderen   
- Thema toevoegen bij virusgame  
- Meer inspiratie van al bestaande games  
- Meerdere levels