

## ***Scrum verslag Sprint 1***

***Project: Gate2158***

***Scrum Team: Martijn van Dijk (Scrum Master)***  
***Jordan Ramirez***  
***Christiaan van den Berg***  
***Ole Agterberg***  
***Thijs Hendrickx***

***Klas: TI V2B***

***Projectgroep: Team Need a Name***

## ***Inleiding***

Dit is het verslag van de eerste sprint. De sprint duurde één week (van 22 september tot 29 september). In deze sprint hebben we gewerkt aan het eerste prototype van onze game. Hierin wilde we een draw engine en een menu maken en daarnaast wilde we de userinput kunnen verwerken.

Voor de sprint hebben we een Story Time Meeting gehad waarin we een Backlog hebben gemaakt waarin we alle userstories hebben gedefinieerd. Hierin hebben aangegeven wat prioriteit van de userstory is en hoe complex die is.

Direct nadat we de Story Time Meeting gedaan hadden zijn we een Sprint Planning Meeting gaan houden. Tijdens de meeting hadden we gekeken welke userstories we deze sprint wilde uitwerken. Toen we dat hadden bedacht, verdeelde we van elke userstory in verschillende deel taken.

Gedurende deze sprint hebben we drie keer een Daily Scrum Meeting gehouden, hierin hielden we elkaar op de hoogte van de vooruitgang en de problemen waar we tegen aan liepen. Hiervan zijn korte uitwerkingen gemaakt, die terug te lezen zijn verderop in dit verslag.

Aan het einde van de sprint hebben we nog een Sprint Review Meeting gehouden, waarin we met elkaar gekeken hebben wat goed en wat slecht ging. Dit hebben we in een kort verslag gezet, wat te lezen is in dit verslag.

## Story Time Meeting (22 september)

De storytime meeting leverde de onderstaande product backlog op:

ID	Userstory beschrijving	Prio	Points
1	Als gebruiker wil ik input kunnen geven aan het spel	2	6
2	Als gebruiker wil ik het spel kunnen zien op het scherm (objecten getekend)	1	8
3	Als gebruiker wil ik een menu hebben waarin ik het spel kan besturen	3	4
4	Als gebruiker wil ik makkelijk van wapen kunnen wisselen	10	2
5	Als gebruiker wil ik achievements kunnen behalen	12	4
6	Als gebruiker wil ik mijn voortgang in het spel kunnen opslaan	8	4
7	Als gebruiker wil ik door de overworld kunnen lopen.	4	8
8	Als gebruiker wil ik een quest kunnen aannemen	6	4
9	Als gebruiker wil ik tijdens een quest monsters kunnen verslaan	5	6
10	Als gebruiker wil ik het spel kunnen pauzeren	11	2
11	Als gebruiker wil ik instellingen van het spel kunnen wijzigen. Onder instellingen vallen onder andere: <ul style="list-style-type: none"><li>- keymap</li><li>- mousemap</li><li>- moeilijkheidsgraad</li></ul>	15	6
12	Als gebruiker wil ik diverse soorten wapens hebben om monsters te verslaan	7	8
13	Als gebruiker wil ik NPC's tegenkomen waarmee ik kan handelen	9	6
14	Als gebruiker wil ik NPC's tegenkomen die mij assisteren tijdens quests	14	8
15	Als gebruiker wil ik wil ik quests tegenkomen die bonussen geven als bepaalde doelen behaald worden	13	4
16	Als gebruiker wil ik terug kunnen keren naar een checkpoint	16	6

## ***Sprint Planning Meeting (22 september.)***

Tijdens de sprint planning meeting hebben we besproken welke userstories we gingen uitwerken tijdens onze eerste sprint. We hebben gekeken naar de prioriteiten van de verschillende userstories en wat nodig was om verder te kunnen met verschillende deel taken. Hieruit kwam de volgende sprint backlog.

ID	P.B.I	Task	Wie	Prio	Points
1	2	Een window kunnen maken voor de game	Ole & Jordan	2	1
2	2	SFML werkend krijgen	Ole & Jordan	1	1
3	2	Verschillende soorten SFML objecten kunnen teken	Ole & Jordan	3	2
4	2	Kunnen tekenen op meerdere lagen	Ole & Jordan	4	4
5	1	Userinput maken zodat deze overal gebruikt kan worden	Thijs	1	4
6	3	Menu plaatjes en tekst maken	Christiaan	2	2
7	3	Kunnen wisselen tussen menu schermen	Christiaan	3	1
8	3	Van het menu het spel kunnen starten	Christiaan	1	1
9	7	Het kunnen inlezen van een plaatje (van plaatje naar map)	Martijn	1	6

## Daily Scrum (vrijdag 25 september)

### Aanwezig:

Martijn van Dijk, Jordan Ramirez, Christiaan van den Berg, Thijs Hendrickx en Ole Agterberg

### Afwezig:

-

### Wat heb je gedaan sinds de vorige meeting?

Martijn van Dijk:

Jordan Ramirez: Project opzetten op de git en het build system aan de praat krijgen

Christiaan van den Berg: Git en SFML werkend krijgen en basis klassen toevoegen.

Thijs Hendrickx: Git werkend krijgen

Ole Agterberg: bezig geweest met het werkend krijgen van het git project.

### Wat ga je vandaag doen?

Martijn van Dijk:

Jordan Ramirez: De draw engine mee beginnen. Project build systeem afronden.

Christiaan van den Berg: Werken aan het menu / userinput.

Thijs Hendrickx: Problemen met visual studio en git oplossen

Ole Agterberg: Samen met Martijn en Jordan, beginnen met de draw engine

### Zijn er problemen waar je tegen aan loopt?

Martijn van Dijk:

Jordan Ramirez: Het laten werken van het git project op alle platformen. De draw engine goed laten functioneren zodat ook dingen op de achtergrond kunnen werken en het kunnen tekenen van allerlei soorten objecten

Christiaan van den Berg: -

Thijs Hendrickx: Het werkend krijgen voor het project op een nieuwere visual studio versie

Ole Agterberg: -

### Taskboard:

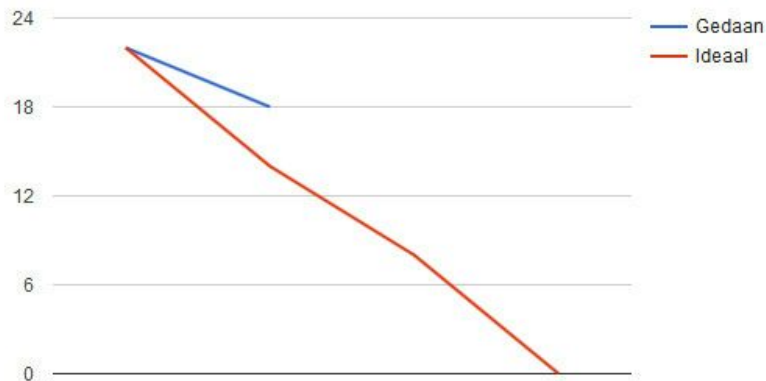
ID	P.B.I	Task	Wie	Prio	Points
1	2	Een window kunnen maken voor de game	Ole & Jordan	2	1
2	2	SFML werkend krijgen	Ole &	1	1

			Jordan		
3	2	Verschillende soorten SFML objecten kunnen teken	Ole & Jordan	3	2
4	2	Kunnen tekenen op meerdere lagen	Ole & Jordan	4	4
5	1	Userinput maken zodat deze overal gebruikt kan worden	Thijs	1	4
6	3	Menu plaatjes en tekst maken	Christiaan	2	2
7	3	Kunnen wisselen tussen menu schermen	Christiaan	3	1
8	3	Van het menu het spel kunnen starten	Christiaan	1	1
9	7	Het kunnen inlezen van een plaatje (van plaatje naar map)	Martijn	1	6

**Task= Not started**

**Task= In progress**

**Task= Done**



**Gewerkte uren per persoon:**

<b>Martijn:</b>	<b>4</b>	<b>Christiaan:</b>	<b>4</b>	<b>Ole:</b>	<b>4</b>
<b>Jordan:</b>	<b>4</b>	<b>Thijs:</b>	<b>4</b>		

## Daily Scrum (zondag 27 september)

### Aanwezig:

Martijn van Dijk, Jordan Ramirez, Christiaan van den Berg, Thijs Hendrickx en Ole Agterberg

### Afwezig:

-

### Wat heb je gedaan sinds de vorige meeting?

Martijn van Dijk:

Jordan Ramirez: De game kan nu op meerdere lagen tekenen. Het build system van het project werkt nu naar behoren.

Christiaan van den Berg: User input en basis menu werkt.

Thijs Hendrickx: Visual Studio werkend gekregen

Ole Agterberg: Renderlayers geïmplementeerd

### Wat ga je vandaag doen?

Martijn van Dijk:

Jordan Ramirez: Zorgen dat alle soorten objecten gerenderd kunnen worden.

Christiaan van den Berg: Verder aan menu werken

Thijs Hendrickx: Werken aan userinput en character

Ole Agterberg: Zorgen dat de camera de map kan tekenen.

### Zijn er problemen waar je tegen aan loopt?

Martijn van Dijk:

Jordan Ramirez: Het laten tekenen van alle objecten lukt nog niet helemaal.

Christiaan van den Berg: -

Thijs Hendrickx: -

Ole Agterberg: -

### Taskboard:

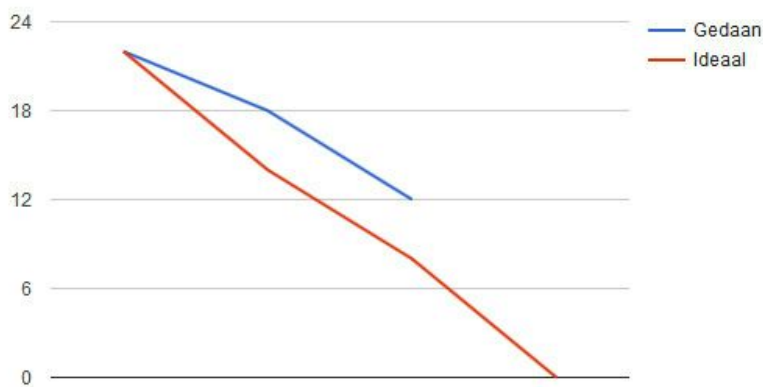
ID	P.B.I	Task	Wie	Prio	Points
1	2	Een window kunnen maken voor de game	Ole & Jordan	2	1
2	2	SFML werkend krijgen	Ole & Jordan	1	1
3	2	Verschillende soorten SFML objecten kunnen teken	Ole &	3	2

			Jordan		
4	2	Kunnen tekenen op meerdere lagen	Ole & Jordan	4	4
5	1	Userinput maken zodat deze overal gebruikt kan worden	Thijs	1	4
6	3	Menu plaatjes en tekst maken	Christiaan	2	2
7	3	Kunnen wisselen tussen menu schermen	Christiaan	3	1
8	3	Van het menu het spel kunnen starten	Christiaan	1	1
9	7	Het kunnen inlezen van een plaatje (van plaatje naar map)	Martijn	1	6

**Task= Not started**

**Task= In progress**

**Task= Done**



**Gewerkte uren per persoon:**

<b>Martijn:</b>	<b>4</b>	<b>Christiaan:</b>	<b>4</b>	<b>Ole:</b>	<b>2</b>
<b>Jordan:</b>	<b>3</b>	<b>Thijs:</b>	<b>4</b>		



## Daily Scrum (dinsdag 29 september)

### Aanwezig:

Martijn van Dijk, Jordan Ramirez, Christiaan van den Berg, Thijs Hendrickx en Ole Agterberg

### Afwezig:

-

### Wat heb je gedaan sinds de vorige meeting?

Martijn van Dijk:

Jordan Ramirez:

-

Christiaan van den Berg:

Menu werkt samen met userinput

Thijs Hendrickx:

Eerste versie van userinput werkt

Ole Agterberg:

De camera kan nu mapObjects van een map tekenen.

### Wat ga je vandaag doen?

Martijn van Dijk:

Jordan Ramirez:

Met Ole ervoor zorgen dat we alle soorten objecten correct kunnen tekenen.

Christiaan van den Berg:

code schoonmaken en mergen voor einde scrum 1.

Thijs Hendrickx:

Character uitwerken

Ole Agterberg:

Zorgen dat we verschillende drawable objects kunnen tekenen.

### Zijn er problemen waar je tegen aan loopt?

Martijn van Dijk:

Jordan Ramirez:

-

Christiaan van den Berg:

-

Thijs Hendrickx:

-

Ole Agterberg:

-

### Taskboard:

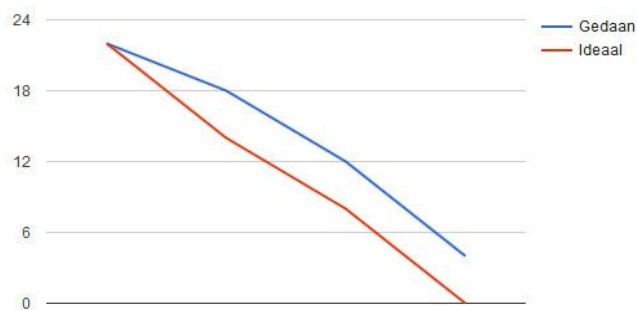
ID	P.B.I	Task	Wie	Prio	Points
1	2	Een window kunnen maken voor de game	Ole & Jordan	2	1
2	2	SFML werkend krijgen	Ole & Jordan	1	1
3	2	Verskillende soorten SFML objecten kunnen teken	Ole &	3	2

			Jordan		
4	2	Kunnen tekenen op meerdere lagen	Ole & Jordan	4	4
5	1	Userinput maken zodat deze overal gebruikt kan worden	Thijs	1	4
6	3	Menu plaatjes en tekst maken	Christiaan	2	2
7	3	Kunnen wisselen tussen menu schermen	Christiaan	3	1
8	3	Van het menu het spel kunnen starten	Christiaan	1	1
9	7	Het kunnen inlezen van een plaatje (van plaatje naar map)	Martijn	1	6

**Task= Not started**

**Task= In progress**

**Task= Done**



**Gewerkte uren per persoon:**

<b>Martijn:</b>	<b>5</b>	<b>Christiaan:</b>	<b>2</b>	<b>Ole:</b>	<b>5</b>
<b>Jordan:</b>	<b>5</b>	<b>Thijs:</b>	<b>3</b>		

## ***Sprint Review Meeting (dinsdag 29 september)***

### **Aanwezig:**

Martijn van Dijk, Jordan Ramirez, Christiaan van den Berg, Thijs Hendrickx en Ole Agterberg

### **Afwezig:**

-

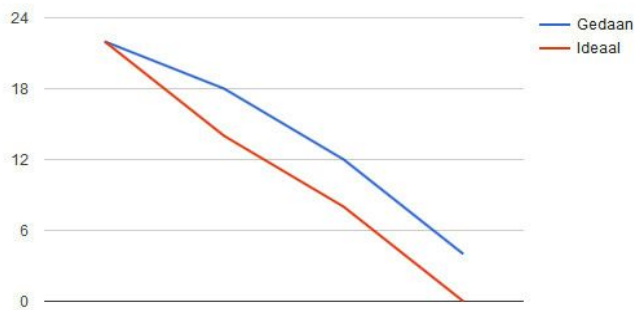
### **Taskboard:**

ID	P.B.I	Task	Wie	Prio	Points
1	2	Een window kunnen maken voor de game	Ole & Jordan	2	1
2	2	SFML werkend krijgen	Ole & Jordan	1	1
3	2	Verschillende soorten SFML objecten kunnen teken	Ole & Jordan	3	2
4	2	Kunnen tekenen op meerdere lagen	Ole & Jordan	4	4
5	1	Userinput maken zodat deze overal gebruikt kan worden	Thijs	1	4
6	3	Menu plaatjes en tekst maken	Christiaan	2	2
7	3	Kunnen wisselen tussen menu schermen	Christiaan	3	1
8	3	Van het menu het spel kunnen starten	Christiaan	1	1
9	7	Het kunnen inlezen van een plaatje (van plaatje naar map)	Martijn	1	6

**Task= Not started**

**Task= In progress**

**Task= Done**



**Demo:** De demo die we geven hebben hebben we onze afgeronden delen laten zien. Deze werkte allemaal naar behoren. De delen die we niet afgemaakt hebben we we deels kunnen laten zien. Hier waren nog wel een aantal dingen die verbeterd moesten worden.

**Cummulatieven per persoon voor deze sprint:**

Naam	Gewerkte uren deze Sprint	Totaal
Martijn	13 uur aan taken, 0.5 uur aan scrum verslag	13.5
Jordan	10,5 uur aan taken besteed, en 1,5 uur aan het verslag	12
Cristiaan	10 uur aan taken, 1,5 uur verslag	11,5
Thijs	11 uur aan taken, 0.5 uur aan scrum verslag	11.5
Ole	9 uur aan taken, 2 uur aan Scrum Verslag	11

## ***Sprint Retrospective (dinsdag 29 september)***

### **Aanwezig:**

Martijn van Dijk, Jordan Ramirez, Christiaan van den Berg, Thijs Hendrickx en Ole Agterberg

### **Afwezig:**

-

Wat ging goed?

-Team: Tijdens het opzetten van het project wordt er goed overlegt wat we gingen doen. Ook waren de afspraken goed geregeld. Omdat dit het begin van het project was hadden we geen individuele punten waarop we afweken met de team meing.

Wat ging niet goed en waarom?

-Team: We hadden in het begin nog wat problemen met git. Dit kwam doordat we op meerde systemen werken en ook twee verschillende versies van Visual studio in het team hadden. We hadden hiervoor beter even bij elkaar kunnen gaan zitten en goed overleggen hoe we dingen in zouden delen en of er punten waren waarop we vastliepen.

-Martijn:

-Jordan:

-Christiaan:

-Thijs: Problemen met SFML in Visual studio 2015. Dit kwam doordat we op verschillende versies werkte.

-Ole:

Welke verbeteringen willen jullie doorvoeren in de volgende sprint

-Team: Aan de werkwijze willen we niks veranderen tot nu toe gaat die goed. Alleen willen we beter afspraken maken en niet zoals bij git achteraf dingen gaan aanpassen.

-Martijn:

-Jordan:

-Christiaan:

-Thijs:

-Ole: